ГЛАВНОЕ О ВЫСТАВКЕ E3 2010 стр. 12

№14 | 311 | 2010
ВТОРОЙ ИЮЛЬСКИЙ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts

РУБРИКИ
КРУГЛЫЙ СТОЛ
RETROACTIVE
TITSBUSTER
БАНЗАЙ

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
250 Р

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360

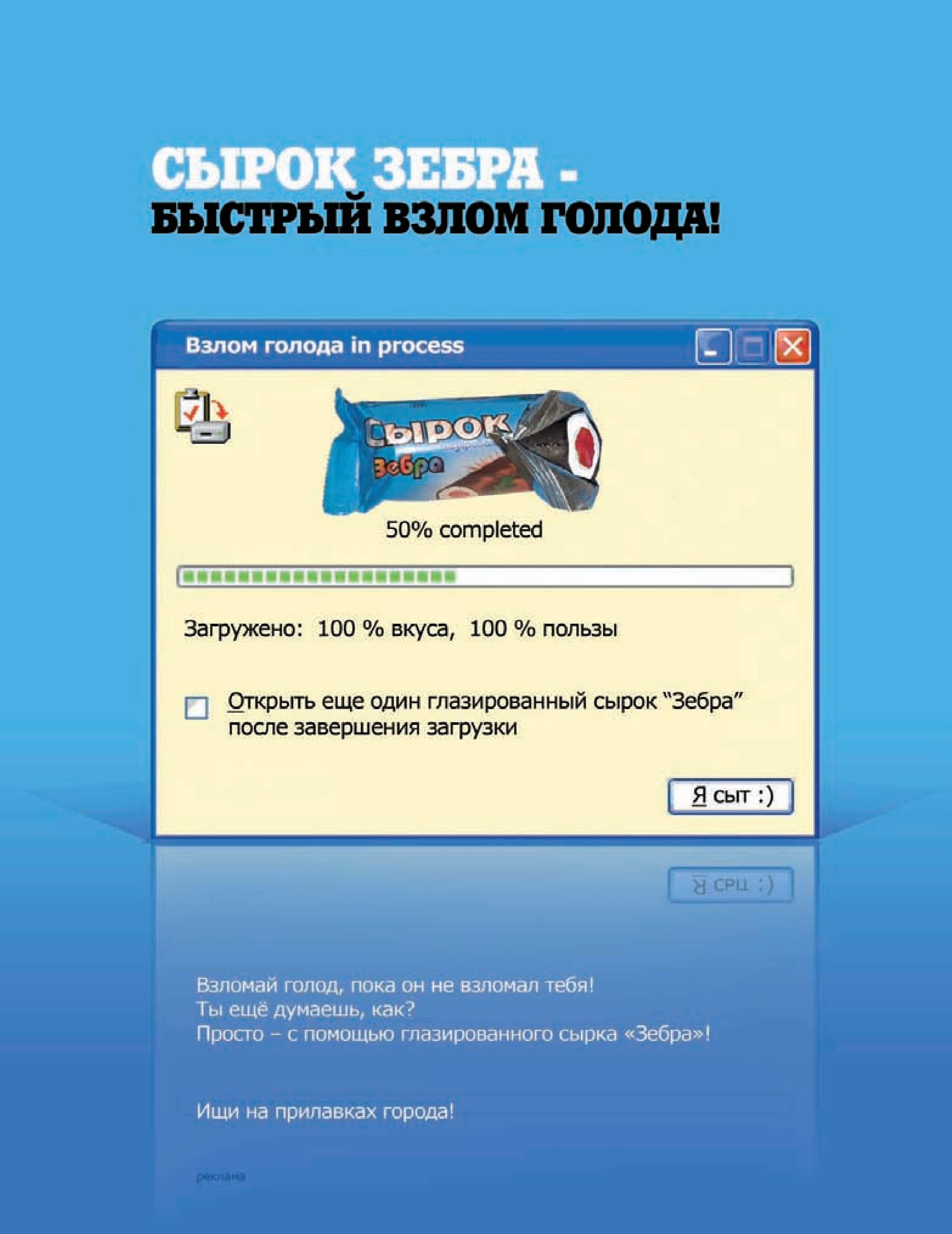


ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

ОТ ВИНТА, БЕЛЫЙ ПЛАЩ!

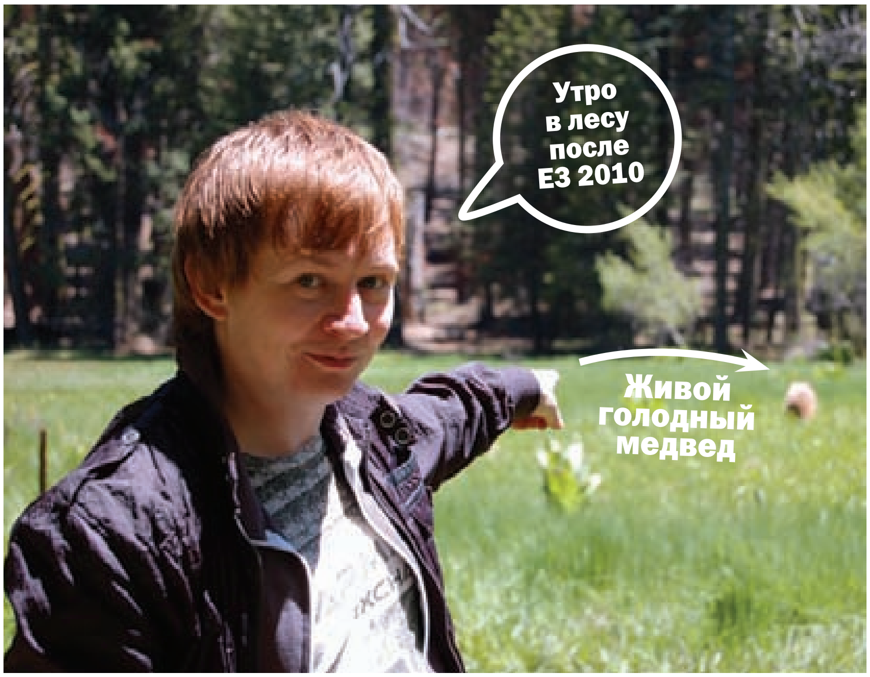
FALLOUT: NEW VEGAS стр. 18
PLAYSTATION MOVE стр. 32
FABLE III стр. 50
MAFIA II стр. 18
KINECT стр. 28
XCOM стр. 18

ПОСТЕРЫ: Assassin's Creed: Brotherhood и Lara Croft **ТАКЖЕ:** Final Fantasy XIV | Two Worlds II | Spiderman: Shattered Dimensions | Puzzle Bots


СЫРОК ЗЕБРА -
БЫСТРЫЙ ВЗЛОМ ГОЛОДА!
Взлом голода in process
Сырок
Зебра
50% completed
Загружено: 100 % вкуса, 100 % пользы
Открыть еще один глазированный сырок “Зебра” после завершения загрузки
Я сыт :)
Взломай голод, пока он не взломал тебя!
Ты ещё думаешь, как?
Просто – с помощью глазированного сырка «Зебра»!
Ищи на прилавках города!
реклама

Слово редактора

Июль 2010 #14 (311)





НА ОБЛОЖКЕ
Assassin's Creed: Brotherhood

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Ubisoft

Железный занавес давно рухнул. Мы обсуждаем те же фильмы, что наши сверстники на Западе, вместе смотрим трансляции матчей Лиги Чемпионов и этапов «Формулы 1», ввязываемся в дурацкие форумные споры в духе «Canon vs. Nikon». Да, в Россию слишком поздно завозят гаджеты Apple, но это ни капли не мешает фанатам iPad не отставать от моды.

Вот только пока на Западе обсуждают Nintendo DS, Twisted Metal, Marvel vs. Capcom 3 и Donkey Kong Country Returns, в России большинство геймеров играет в псевдо-бесплатные MMO, откладывает деньги на пиратскую копию StarCraft II без доступа в Battle.net, и готовы смешать с грязью любую игру, заявив: «Че-то графон не вштыривает!». Любая выставка E3 обнажает этот чудовищный контраст.

К счастью, хотя бы мы с вами, дорогие читатели, живем на одной волне с миром. Если надо – можем и меняться дисками на форумах, и заказывать коллекционки из Великобритании (пока курс фунта благоприятный). Немного неудобно, но доступ к настоящему игровому искусству того стоит. И главное: с каждым годом нас становится все больше и больше. Согласно последним исследованиям TNS Gallup Media, один номер «СИ» в среднем читает почти семьсот тысяч человек. Один геймер купил – передал другому, третьему... сто третьему (привет, уважаемые поклонники торрентов!). Мы не в обиде – даже рады, что вам интересно поделиться журналом с друзьями, а потом поговорить с ними о лучших играх для PC и современных консолей.

И для нас E3 2010 – это настоящий праздник. Смотришь конференции Sony, Nintendo и Microsoft (мы не стали их пересказывать в журнале, потому что все есть на DVD, с переводом и в формате HD!) – сердце поет. Обсуждаешь итоги выставки (см. статью о трендах) – мозги танцуют. Изучаешь под лупой трейлеры и тизеры грядущих хитов – глаза радуются. И понимаешь: ах, как же хорошо будет этой осенью – она должна быть не чета прошлой, в два-три раза богаче на настоящие шедевры!

И черт с ним, с контрастом.

Константин Говорун, главный редактор

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

Главный редактор
Константин Говорун
wren@gameland.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Вера Серпова, Степан Чечулин, Сергей Цилюрик
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнеры-верстальщики
Екатерина Селиверстова, Олеся Дмитриева
Верстальщик
Наташа Титова
Корректор
Юлия Соболева

DVD
disk@gameland.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», «Страна Игр».
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
strana@gameland.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Тел.: +7 (495) 935-4034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
Руководитель спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@gameland.ru

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков ,пишите по адресу: claim@gameland.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»

119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых ком муникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

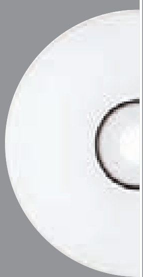
Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

Содержание

Игры как искусство

Список рекламодателей



DVD №1.
Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:
Музыкальные игры осени, Random Encounter: E3 Edition, демонстрация Hard Corps: Uprising ...
Подробное содержание – на стр. 141.



DVD №2.
Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочие полезные в хозяйстве вещи.

Также на диске:
Демо Sniper: Ghost Warrior, дополнения для Crysis, Half-Life 2, rFactor...
Подробное содержание – на стр. 138.



92
Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретрохитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

Также в номере:
Новинки Wiiware, XBLA и PSN...
Подробный список материалов раздела – на стр. 92









128
Территория «СИ»

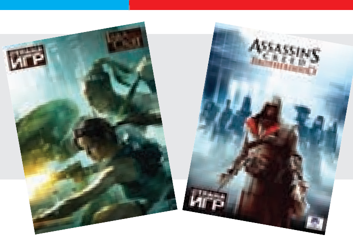
Чем живет редакция журнала и что волнует его читателей? Письма, ответы на вопросы, комментарии, а также очередная серия комикса «Консольные войны» и прочий креатив в ассортименте.

Также в номере:
Дневники редакции, Комикс



Комплектация

Постеры: Assassin's Creed: Brotherhood и Lara Croft and the Guardian of Light.



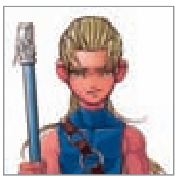
Ответ на вопрос «ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 74

Полное содержание


Windows®. Жизнь без преград.
ASUS рекомендует ОС Windows 7.
Inspiring Innovation • Persistent Perfection
Ноутбуки серии ASUS U Bamboo Collection
на базе процессора Intel® Core™ i5
Естественный выбор
Все в мире стремится к равновесию. Идеально сбалансированное сочетание бесподобного дизайна и самых современных технологий вы найдете в ноутбуках серии ASUS U Bamboo Collection, оснащенных процессором Intel® Core™ i5 и подлинной операционной системой Windows® 7 Домашняя расширенная. Восхитительно тонкие и легкие, они поразят вас отделкой из натурального бамбука. Неповторимый рисунок покрытия делает каждую модель серии ASUS U Bamboo Collection уникальной, подчеркивая индивидуальность владельца и добавляя новые штрихи к традиционному образу ноутбука.
www.asus.ru Всемирная гарантия 2 года Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999
Информацию о том, где купить ноутбуки ASUS можно найти на сайте www.asusnb.ru
Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.
Товар сертифицирован, на правах рекламы.
НОВИНКА
intel
CORE i5
inside
Быстрее.
Умнее.

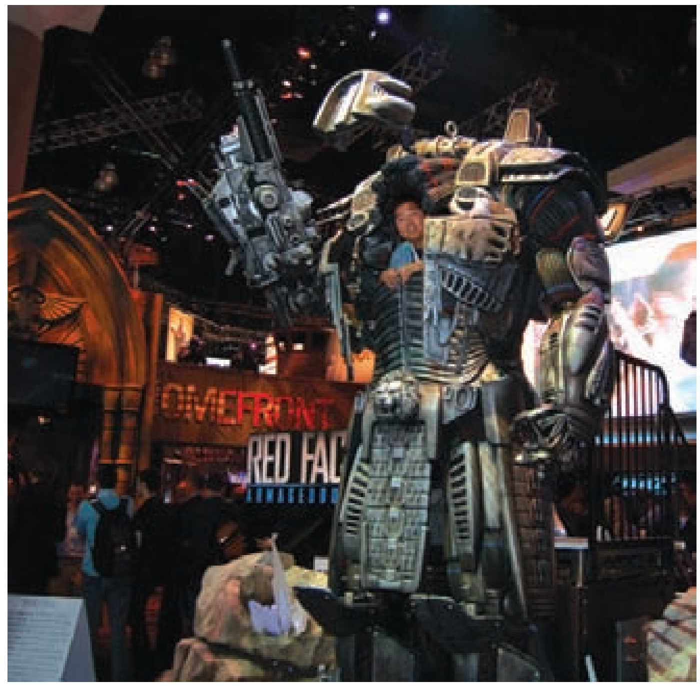
На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Сергей Цилюрик

Обновил себе компьютер, поставил наконец-то 4 ГБ оперативки и пристойную Radeon HD 5770, запустил бенчмарк Final Fantasy XIV – и как из ушата окатили. «Ниже среднего»? Что, из-за двухъядерного «Атлона» всего лишь? А для хороших результатов подавай Core i7? Откуда эта прожорливость? Остается надеяться, что к релизу (который все еще неизвестно когда, но точно в этом году) FFXIV все-таки оптимизируют. Потому что, как показывает история FFXI, играть все-таки стоит в PC-версию, которую пользователи-энтузиасты могут доработать за лентяев-разрабочиков. А в том, что дорабатывать там будет что, сомнений нет никаких.



Самые ожидаемые игры редакции



Batman: Arkham Asylum II **(PC, PS3, Xbox 360)**	не объявлена
Dead Space 2 **(PS3, Xbox 360)**	I квартал 2011
Enslaved **(PS3, Xbox 360)**	не объявлена
Gears of War 3 **(Xbox 360)**	8 апреля 2011
Gran Turismo 5 **(PS3)**	не объявлена
Fable III **(Xbox 360)**	IV квартал 2010
Mafia II **(PC, Xbox 360, PS3)**	III квартал 2010
StarCraft II: Wings of Liberty **(PC)**	27 июля 2010
The Last Guardian **(PS3)**	не объявлена
Vanquish **(PS3, Xbox 360)**	не объявлена

составлен командой «СИ»

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



Gran Turismo 5 (PS3)



El Shaddai: Ascension of the Metatron (PS3, Xbox 360)


SINGULARITY™
ИЗМЕНИ ПРОШЛОЕ,
ЧТОБЫ СПАСТИ БУДУЩЕЕ.
WWW.GAMES.1C.RU | WWW.SOFTCLUB.RU
Реклама
18
PS3
XBOX 360
PC DVD ROM
ACTIVISION.
activision.com

Новости

Самые важные события игрового мира



КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Skyward Sword звучит почти так же эротично, как Solid Snake.

Nintendo на E3: 3DS и куча игр для Wii

В отличие от прошлогодней пресс-конференции «Большой N» на выставке в Лос-Анджелесе, в этот раз представители компании почти не хвастались коммерческими успехами, а посвятили все время анонсам игр и описанию функций новой консоли.

Реджи Физ-Эме, президент американского отделения Nintendo, опроверг популярное мнение о том, что Wii нужна только домохозяйкам для Wii Sports и Wii Fit. Он сослался на данные NPD Group: мол, согласно опросам, для Wii покупают больше игр, чем для любой другой консоли (за аналогичный срок со дня запуска), да к тому же владельцы консоли долго хранят верность новинкам, не забрасывая после пяти-десяти часов.

Исправно пополнять библиотеку приставки в Nintendo обещают и впредь. Так, наконец-то официально анонсировали и продемонстрировали The Legend of Zelda: Skyward Sword, о которой Сигеру Миямото рассказывал еще в прошлом году. Новая глава похождений Линка заточена под Wii Motion Plus. Благодаря насадке для пульта удастся добиться большей точности движений при фехтовании, стрельбе из лука и рогатки, метании бомб и бумеранга. Нунчак же отвечает за щит в левой руке героя (ставку, как и всегда, сделали на максимально интуитивное управление). На прилавках магазинов Skyward Sword должна появиться в следующем году, равно как и Mario Sports Mix – сборник всевозможных спортивных забав (волейбол, хоккей, вышибалы, баскетбол и другие дисциплины) с усатым водопроводчиком в главной роли.

Wii сближает хардкорщиков и казуалов, как верит Физ-Эме. Список игр, которым это удается лучше, чем прочим, – Mario Kart Wii (22 млн проданных копий) и New Super Mario Bros. Wii (13 млн) - до конца года пополнят Wii Party и Just Dance 2. Несомненно, многих заинтересует и продемонстрированный Уорреном Спектором платформер Epic Mickey с отсылками к старым и современным мультфильмам «Диснея».

Также были анонсированы GoldenEye007 (римейк первого по-настоящему успешного консольного шутера), Kirby: Epic Yarn (красивейший двумерный платформер, где нарисованный Кирби в прямом смысле ходит по холсту), Donkey Kong Country Returns (за возвращение платформера, полюбившегося миллионам геймеров, отвечают сотрудники Retro Studios, авторы трилогии Metroid Prime) для Wii. Также в Nintendo напомнили, что полным ходом идет разработка Golden Sun: Dark Dawn для DS. А про саму 3DS вы сможете прочесть, перевернув страницу.

ИНТЕРНЕТ СЧИТАЕТ, ЧТО...

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ BLERK, VG247.COM:
«Анонс за анонсом, новинка за новинкой – именно то, чего я ждал от Microsoft, но не получил. Кто бы мог подумать?».





Продажи консолей

PS3	Xbox 360	PSP	Wii	DS
35.5 млн	40.4 млн	58.7 млн	72.1 млн	130.8 млн





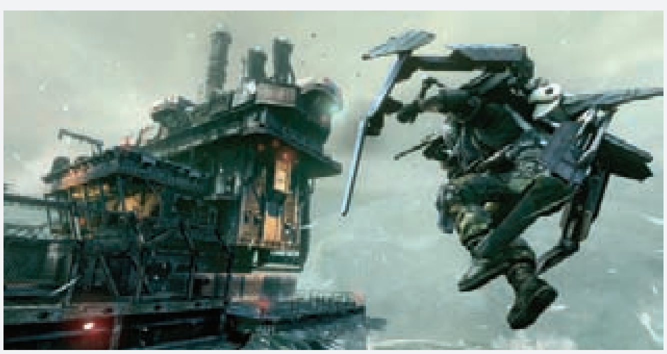
Microsoft на E3: Kinect и редизайн Xbox 360

На пресс-конференции Microsoft объявили, что DLC для Call of Duty сперва появятся на Xbox 360, а затем уже на других платформах, пользователи Gold-аккаунтов Live смогут наслаждаться трансляциями спортивного канала ESPN, а студия Crytek разрабатывает эксклюзивный для консоли проект Codename: Kingdoms.

Но основное внимание, само собой, уделили Kinect (так теперь следует величать Project Natal). Устройство поступит в продажу 4 ноября (цену, однако, не назвали, но повсеместно ходят слухи, что речь идет о $150). Напомним, что оно призвано упразднить традиционные геймпады и позволит управлять консолью голосом или же движениями рук (совсем как в фантастических фильмах). Также при помощи Kinect удастся смотреть кино по сети вместе с другом, находясь при этом в видеочате.

Показанные для устройства игры напоминают те, что геймеры уже видели для EyeToy или Wii. Kinectimals подражает Nintendogs, Kinect Sports – Wii Sports, Kinect Joy Ride – Mario Kart, Kinect Adventures – EyeToy: Antigrav и EyeToy: Play, Your Shape: Fitness Evolved – EyeToy: Kinetic, Dance Central –Just Dance. Представители корпорации пообещали, что в стартовой линейке будет 15 наименований. Вдобавок, в 2011 году выйдет Forza Motorsport 4, подружившаяся с чудо-контроллером, а также игра по мотивам «Звездных войн», где размахивать световым мечом придется с помощью «Кинекта».

Завершил конференцию анонс следующей, уменьшенной модели Xbox 360 со встроенным Wi-Fi и жестким диском на 250 Гбайт. По цене новинка не отличается от обычной Xbox 360, и в Штатах поступила в продажу сразу же в день анонса.





Sony на E3: Move и 3D

На пресс-конференции Sony значительное время уделили 3D-технологиям, пионером которых на рынке домашних консолей является PlayStation 3. Каз Хираи, глава Sony Computer Entertainment, пообещал, что к марту 2011 для PS3 выйдут 20 игр с «объемной» картинкой, в числе которых окажутся Killzone 3, Gran Turismo 5, Crysis 2 и MotorStorm: Apocalypse.

Главные анонсы были связаны с Move, которая выйдет в Европе 15 сентября. В Америке контроллер будет стоить $50, за «навигационный» субконтроллер (аналог нунчака, заменяющийся обычным «дуалшоком») попросят $30. В бандл за $100 войдут Move, PlayStation Eye и сборник Sports Champions, а в набор за $400 – еще и сама консоль. Нам же, как обычно, следует готовиться к европейским ценам – 50 евро за одну чудо-палку и т.п.

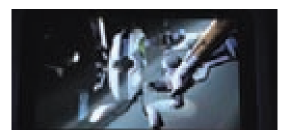
Возможности устройства демонстрировали на примере игры Sorcery, в которой юный маг с волшебной палочкой колдовал различные заклинания. Использовать Move также удастся и в Tiger Woods PGA Tour 11, и в Resident Evil 5: Gold Edition, и в Heavy Rain, и в Heroes on the Move – кроссовере вселенных Jak & Daxter, Ratchet & Clank и Sly Raccoon.

Вдобавок Sony анонсировала-таки PlayStation Plus, премиум-аккаунты для PSN. Абоненты будут первыми приглашены на бета-тесты новинок, получат ранний доступ к демкам и прочему контенту. Годичная подписка на службу составит $49.99, а трехмесячная – $17.99. Для подписавшихся на год первые три месяца после старта сервиса – бесплатные.

Также было объявлено, что эксклюзивно для PS3 выйдет особое издание Medal of Honor, включающее в себя полную версию Medal of Honor Frontline. Были на конференции Sony и два приятных сюрприза – о них можно прочесть в колонке справа.

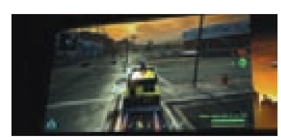
Portal 2 и Steam на PlayStation 3

Valve обещала преподнести сюрприз на E3 – и слово сдержала. Гейб Ньюэлл появился на пресс-конференции Sony, вслух порадовался тому, что за потоки желчи в адрес PS3 ему никто не попытался дать в глаз, а заодно анонсировал для ранее ненавистной платформы Portal 2. Что заставило Гейба поменять мнение о консоли Sony? Скорее всего, склонность компании идти на уступки: в PS3-версию игры будет встроена система Steamworks, которая сделает возможным кросс-платформенный мультиплеер с пользователями PC! Релиз Portal 2, однако, отодвинули на 2011 год.



И все-таки Twisted Metal!

Дэвид Яффе все отнекивался, но на самом деле все-таки работал над новой частью Twisted Metal! Она не будет поддерживать модные фишки вроде 3D или Move, зато обещает порадовать разнообразием самых безумных мультиплеерных режимов. Twisted Metal выйдет в 2011 году – равно как и inFamous 2, также анонсированная на пресс-конференции Sony.



Kinect для казуалов?

На российской пресс-конференции представители Microsoft заявили, что целевая аудитория Kinect – казуалы (а хардкорные геймеры, дескать, и так должны быть довольны Xbox 360). Стартовая линейка игр для нового аксессуара это лишь подтверждает, однако Альберт Пенелло, директор по глобальному маркетингу Xbox 360, высказал мнение, что в будущем Kinect сойдет с казуальных рельс, и для него будут разрабатываться core-проекты совершенно новых, несуществующих ныне жанров.

Цифры и факты

Дата релиза Bulletstorm –
22 февраля 2011 года.

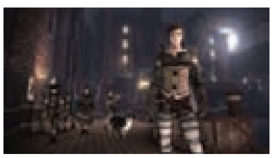
Возможно, в Nintendo 3DS
будут ачивменты.

Crysis 2 будет идти в 3D
на всех платформах.

Эрик Чахи, автор Another World,
разрабатывает Project Dust вместе с Ubisoft.

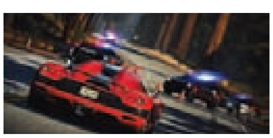
Эксклюзивы в опасности

Microsoft планирует всерьез заняться PC-рынком. В Сеть просочились внутренние документы корпорации, в которых релиз Fable III на PC одновременно с Xbox 360 назван «первым шагом» по поддержке Windows 7 как игровой платформы для самого широкого круга пользователей. О следующих мерах мы должны узнать этим летом. Значит ли это, что Xbox 360 расстанется с еще большим числом эксклюзивов?



Еще одна Need for Speed: Hot Pursuit

EA показала на E3 новую часть гоночного сериала Need for Speed с подзаголовком Hot Pursuit. Как и в озаглавленном точно так же третьем выпуске цикла, в основе геймплея – противостояние рейсеров и полицейских. В свежей Hot Pursiut, однако, помимо красивых трасс, будет еще и встроенная соцсеть специально для любителей NFS. Разработчик – Criterion Games (авторы Burnout), дата релиза – 16 ноября 2010 года.



Sony не боится 3DS

Джон Коллер из американского подразделения Sony Computer Entertainment заявил, что PSP «абсолютно точно ждет 10-летний жизненный цикл». И это после анонса 3DS! «Есть еще другие демографические категории, которые можно привлечь к PlayStation, – сказал Коллер. – Пожилые люди, дети – можно работать для этих целевых аудиторий. Что же до нынешнего жизненного цикла – да мы только разгоняемся! Мы продали 60 миллионов приставок, и в этом году на PSP выходят 70 игр, и еще 70-80 заявлено на следующий – дела у платформы обстоят прекрасно».

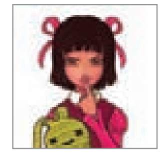


Nintendo 3DS – первая консоль восьмого поколения

Nintendo 3DS стала главным событием прошедшей E3. Хоть размерами она с привычную DS lite, отличия заметны невооруженным глазом: крестовина сместилась вниз, а ее место занял Slide Pad – аналог аналога, простите за каламбур. Верхний экран стал широкоформатным – именно на нем и отображается 3D-картинка, причем эффект глубины можно регулировать с помощью специального слайдера вплоть до его полного отключения. Тачскрин остается внизу, как и раньше – сенсорный экран не дружит со стереоскопическим изображением. А две камеры на наружной стороне консоли позволят снимать «объемные» фотографии.

Project Sora, над которым в сотрудничестве с Nintendo работает Масахиро Сакурай (создатель Kirby и Super Smash Bros.), - это, как выяснилось, Kid Icarus: Uprising, возрождение классического платформера, ровесника Metroid. Выйдет на новой консоли и 3D-версия Nintendogs с кошками (вдобавок к уже знакомым собакам). Но не одной Nintendo жива будет 3DS – о ее поддержке заявило более двух десятков сторонних издателей. Для новой двухэкранки готовят выпуски Resident Evil, Metal Gear Solid, Ridge Racer, Street Fighter, Saints Row, Kingdom Hearts и Final Fantasy – согласитесь, впечатляющий список для едва анонсированной консоли!

КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



На E3 опробовала новую приставку, очень впечатлена! Удобная, легкая, а картинка по качеству – чистый восторг (что в 3D, что в 2D). Для портативного устройства – новый эталон.







КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Фактически, чтобы создать трехмерную картинку, нужно сцену, которая и так уже есть в памяти компьютера, просто отрендерить два раза (для каждого глаза). За что тут доплачивать, непонятно.

3D: перспективы и мнения

Мик Хокинг из Sony заявил: его компания «рада, что Nintendo входит на 3D-рынок с 3DS, ведь так у самой широкой публики появится более полное представление о том, чего ждать от 3D, а это, в свою очередь, поспособствует дальнейшему распространению технологии. Такая ситуация весьма благоприятна для наших продуктов, телевизоров и 3D на PlayStation 3».

Microsoft же не уверена, что за иллюзией трехмерности будущее. Нил Томпсон, глава британского подразделения компании, сомневается: мол, вряд ли многие покупатели предпочтут «Кинекту» 3D, ведь цена трехмерности все еще слишком высока (само собой, речь о домашних консолях).

В Nintendo тоже считают, что для рынка домашних игровых систем пора 3D еще не пришла: по словам президента, Сатору Иваты, 3D-технологии укрепятся на консольных просторах не раньше, чем хотя бы 30% пользователей обзаведутся соответствующими телевизорами. Ивата сказал, что поддержка 3D, скорее всего, появится в преемнице Wii (анонс которой, очевидно, состоится еще не скоро).

А глава Electronic Arts Джон Риччительло упомянул, что ожидает роста спроса на 3D-игры в 2011-12 годах и подумывает о том, чтобы поднять цены на новинки с хорошей поддержкой 3D.

Цифры и факты

Resident Evil Revelations для 3DS
использует движок MT Framework (Lost Planet 2, RE5).

Студия Дэвида Яффе
уже 18 месяцев трудится над новой Twisted Metal.

Не исключено, что в FF XIV для PS3
обеспечат поддержку контролера Move.

Тецуя Номура заявил,
что Kingdom Hearts 3 еще не начали разрабатывать.




Эксклюзивность GoldenEye

Брайан Пасс, продюсер из Activision, рассказал, почему GoldenEye 007 был анонсирован исключительно для консоли Nintendo.

«Прежде всего у нас с Nintendo партнерство. Игра была изначально выпущена на N64, так что для фанатов Nintendo очень силен фактор ностальгии, – пояснил Пасс. – Также Wii – очень благодатная платформа: в Северной Америке продано примерно 12 миллионов приставок, но при этом Wii – не та консоль, на которой играют поклонники шутеров. Поэтому мы решили предложить им уникальный и эксклюзивный FPS».

Чем же был обусловлен отказ от пульта и нунчака как средств управления? Пасс считает, что причина непопулярности шутеров на Wii – в том, что людям не нравится целиться с пульта. Именно поэтому GoldenEye 007 будет использовать классический контроллер с двумя аналогами.

Главную роль в римейке сыграет нынешний Джеймс Бонд, Дэниел Крэйг. За сценарий отвечает Брюс Файрстин, работавший как над фильмом-оригиналом, так и над играми про агента 007 для Electronic Arts, а музыку напишет Дэвид Арнольд, уже более 13 лет являющийся композитором «бондианы».

Релиз GoldenEye 007 на Wii и DS запланирован на этот ноябрь.




Ассасины не наведаются к Гитлеру

Креативный директор сериала Assassin’s Creed Патрис Дезиле пообещал, что в Brotherhood концовка будет не менее удивительная и неожиданная, чем в двух номерных частях. «Нолан Норт, играющий роль Дезмонда, зачитывал сценарий, – вспоминает Патрис, – а потом закричал: "Титры! Ах ты засранец! Какие еще титры?!" А я пожал плечами – дескать, да, тут все и заканчивается».

На вопрос, в каком сеттинге ассасины никогда не появятся, Десиле ответил уверенно: «Вторая мировая. Да, мы могли бы так сделать – типа, давайте убьем Гитлера. Но, если серьезно, зачем? Неужели и так мало игр с этим сеттингом? И вот, кстати, все просят сделать Assassin’s Creed в Японии, но я общался с японцами, и они отговаривают – мол, не надо, мы сами со своими историческими играми справимся».

После таких любопытных заявлений Дезиле выкинул еще одну занятную штуку: взял да ушел из Ubisoft. Компания поспешила заверить, что его роль в разработке Brotherhood уже завершена, а он сам решил «отдохнуть от индустрии».

КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Кто эти «все», которые хотят Assassin’s Creed в Японии? Мы хотим в России или в древней Руси!

Идет открытый бета-тест World of Tanks

Компания Wargaming.net запустила открытое бета-тестирование World of Tanks, лучшей клиентской онлайн-игры КРИ 2010. Теперь попробовать игру может каждый желающий: необходимости заполнять анкеты больше нет, достаточно лишь быстрой регистрации на официальном сайте (http://game.worldoftanks.ru). А самых активных участников открытого бета-тестирования ждут подарки от администрации проекта.



В Civilization V можно будет перенести карты из CIV

Джон Шефер, дизайнер из Firaxis Games, подтвердил, что Civilization V будет поддерживать импорт карт из предыдущей части. А продюсер игры Деннис Ширк заявил, что поначалу в Civilization V будут лишь базовые мультиплеерные режимы, а прочие добавятся в игру впоследствии: так, через месяц после релиза появятся Pitboss, hot-seat и play-by-mail.



Подробности The 3rd Birthday

Тецуя Номура заявил, что разработка The 3rd Birthday была перенесена с мобильников на PSP из-за того, что масштабы проекта и планка качества были слишком высоки для телефонов. Айя, героиня игры, умеет перемещать свое сознание в других людей, и на этой смене тел основывается боевая система. Мультиплеера не будет – разработчики решили сконцентрироваться на одиночном режиме.

E3 2010: ИТОГИ



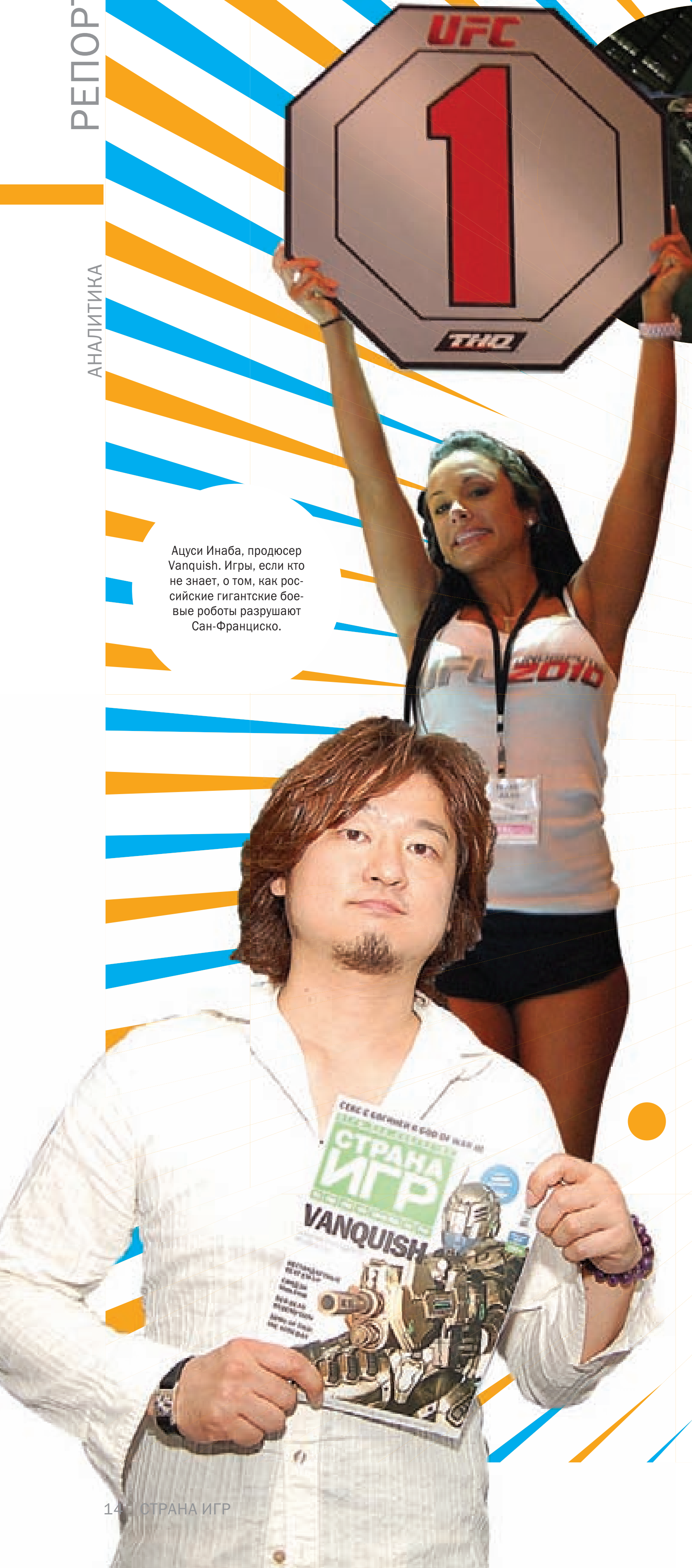
ТЕКСТ
Константин
Говорун



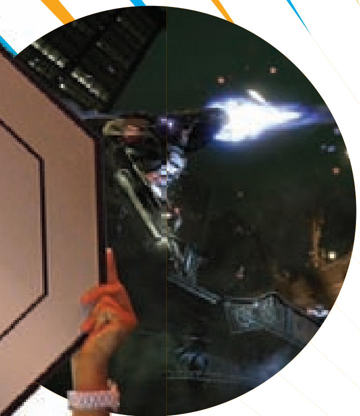
Выставки этого и прошлого года – совсем непохожи. На E3 2010 было раза в два больше интересных игр, но ни одну нельзя было назвать «самой-самой лучшей». Marvel vs. Capcom 3, Mafia 2, Vanquish, Gears of War 3, Need for Speed: Hot Pursuit – этот ряд презентаций, сопоставимых с точки зрения «вау-эффекта», качества, возлагаемых надежд, можно продолжать и продолжать. А в прошлом году заходишь в комнатку Sony, смотришь на Heavy Rain и Uncharted 2 – и сразу сносит крышу. Все три платформодержателя выступили хорошо, и… тоже никаких сюрпризов. В Nintendo не придумали, как использовать Wii Vitality Sensor, Kinect (бывший Project Natal) из волшебного устройства далекого будущего (вспомните презентацию с мальчиком Мило и Питером Молине!) превратился в интересный аксессуар для Xbox 360, а 3D для PlayStation 3 – слишком дорогая для рядового потребителя технология.

Главный позитивный (для нас, геймеров) вывод: индустрия переболела казуальными играми. Симуляторы домашних питомцев и музыкальные аркады нашли свою нишу, заняли ее, эволюционируют, зарабатывают неплохие деньги. Традиционные игры существуют отдельно, и приносят еще больше прибыли. И оба направления ничуть друг другу не мешают. Поэтому у Microsoft есть Kinect, а есть Gears of War 3. И никто не заставляет Клиффа Блежински менять схему управления и учить геймеров жесту «вонзить бензопилу в мягкую тушку врага». Есть еще «третья сила» – все эти Netflix, Facebook, ESPN и прочие штуки из неигрового мира, которые на самом деле очень важны для платформодержателей и расстановки сил на рынке. Впрочем, гадать об их влиянии на консольные войны – не совсем наша тема. Поэтому мы остановимся на четырех игровых трендах, которые коснутся непосредственно нас с вами. А далее у нас будут отдельные материалы о лучших играх (в двух, а то и в трех номерах подряд) и технологиях, интервью с разработчиками, фильм о выставке, и прочая, и прочая. Наслаждайтесь!





Ацуси Инаба, продюсер Vanquish. Игры, если кто не знает, о том, как российские гигантские боевые роботы разрушают Сан-Франциско.





Мода на 3D

Пару лет назад Ив Гильмо, президент Ubisoft, рассказывал представителям прессы, мол, будущее – за 3D-телевизорами. Журналисты недоверчиво пожимали плечами – дескать, какой в этом смысл? Что ж, на E3 2010 мы узнали: почти все коллеги-конкуренты идут в том же направлении. У нас на глазах формируется новая мода. Если пять лет назад все грезили аббревиатурами HD, Full HD и 1080p, сейчас инвесторы, геймеры, аналитики, пресса делают стойку на «3D».

Игры с бумажными красно-синими очками в комплекте эпизодически выходили и на PC, и на PlayStation 2, но тогда никто на эту мишуру не обращал внимание. У Nintendo в девяностых даже целая 3D-консоль была – Virtual Boy, только вот провалилась. Дети жаловались на головную боль, родители массово сдавали красно-черного монстра в магазины, производство прекратилось на втором миллионе. Но сейчас технологии шагнули далеко вперед, и красоту полигональной графики с шейдерами в 720p (обещания насчет 1080p в Sony и Microsoft предпочли взять обратно) можно оценить в полной мере, воспользовавшись стереоскопическим эффектом. Это не PR-вранье – Killzone 3, Crysis 2, Motorstorm: Apocalypse и новая Forza Motorsport и вправду великолепны в объемном изображении. Одновременно и соседняя индустрия взяла за правило снимать в 3D каждый второй фантастический боевик, приучила зрителей надевать поляризационные очки при входе в зал. А киноманы – те же геймеры.

Последнее особенно важно, потому что 3D – отличный повод заработать на железе. PlayStation 3 и Xbox 360, конечно, способны выводить 3D-сигнал без дополнительных вложений. Но правильное, качественное 3D получится только с телевизором или монитором, поддерживающими технологию посложнее, чем красно-синие очки. Такие комплекты недавно поступили в продажу и предназначены они для просмотра 3D-фильмов. Но опыт использования HD-технологий подсказывает, что львиную долю 3D-контента будут составлять именно игры, а кино подтянется потом. Если нравится и то, и другое – рекламные ролики Sony, Sharp, Panasonic и прочих электронщиков – как раз по вашу душу. Остается одна проблема. За последние несколько лет большинство из вас уже купили себе новые телевизоры, чтобы наслаждаться красивой картинкой в Uncharted 2 и Gears of War 2. Обновлять их сейчас, бросая на ветер (в Killzone 3 и т.д. можно прекрасно играть и без 3D) несколько тысяч долларов, значит дарить эти деньги Sony. Более щадящий вариант – апгрейд компьютера с комплектом NVidia 3D Vision, но поклонникам грядущей Killzone 3 это мало поможет. Выходит примерно та же история, что и с HD-телевизорами лет пять назад: тогда выгоднее было купить переходник HDMI-DVI, чтобы выводить картинку с PlayStation 3 или Xbox 360 на компьютерный монитор. Ну и молиться, чтобы все заработало. А тут еще и эксперты уверяют, мол, нынешние 3D-технологии – лишь переходный этап (как 720p – это не «настоящее HD»), и стоит подождать телевизоров, не требующих очков.

На последнем утверждении сыграли и в Nintendo, представив консоль Nintendo 3DS, не требующую ни специальных очков, ни иных дополнительных аксессуаров (читай: расходов). Но самый, пожалуй, главный штрих – рычажок «глубина 3D», позволяющий снизить интенсивность эффекта, а то и вовсе отключить его. Если мода на 3D и пройдет (случаи обморока в кинотеатрах на сеансах «Аватара» нередки – вот только скандал никто устроить не догадался), владельцы новой портативной системы не будут слишком расстроены. А если все сложится хорошо, и каждая новая консоль конкурентов будет по умолчанию «3D-Enabled», Nintendo вновь (см. историю с Wiimote) окажется в роли первопроходца и лидера рынка.

Если вам нужен совет, вот он: начинайте потихоньку копить на покупку 3D-телевизора. Но прежде чем тратить деньги, убедитесь, что выбранная модель подойдет для PlayStation 4 и Xbox 720.







Killzone 3 – один из примеров игр, не имеющих никакого отношения ни к 2D-ренессансу, ни к играм для старперов. Новомодный консольный FPS, да еще и с поддержкой стерео-3D.

Ренессанс 2D

Полтора десятка лет назад трехмерная графика пришла на консоли. Игровые циклы и жанры плоской, спрайтовой эпохи постепенно адаптировались к новой технологии, меняясь и внешне, и внутренне. Sonic the Hedgehog, Super Mario Bros., Metroid, Castlevania, Street Fighter, Final Fantasy – все они рано или поздно, удачно или не слишком сделали шаг в 3D. И это было не то стереоскопическое 3D с очками или без, что так много обсуждалось на E3 2010. Всего лишь обычная полигональная графика, к которой современные геймеры давно уже привыкли. Создатели игр не сразу научились мыслить трехмерно, придумывать интересные объемные уровни и удобное управление. А оставаться верным 2D с каждым годом становилось все сложнее. Ведь аудитория требовала, чтобы игры были не только интересными, но и зрелищными. Современными. Того же хотели и платформодержатели. Порой доходило до идиотизма – одно время Sony запрещала издавать в США двухмерные игры для PlayStation 2, чтобы не портить имидж консоли. В наши дни, однако, фотореалистичной графикой никого уже не удивишь. Детские комплексы, касающиеся «устаревших технологий», изжиты. Да и масштабный хит AAA-класса, задействующий все возможности платформы, обходится слишком дорого и разработчикам, и потребителям. Так появился спрос на «хорошо забытое старое» – римейки и идейное продолжение игр двухмерной эпохи, верные «плоскому» геймплею. Пришел ренессанс 2D.

Нельзя сказать, что он начался сегодня, мы уже видели Super Street Fighter IV, Megaman 9, Rocket Knight Adventure, Super Paper Mario, мириады скачиваемых игр для PSN, WiiWare и XBLA. На Nintendo DS спрайтовая графика и вовсе не выходила из моды. Но до сих пор 2D-разработки на домашних консолях были либо реверансом в сторону ретро-геймеров, либо смелым экспериментом. Даже Nintendo старалась выпускать на Wii именно объемные игры. Сейчас же стало ясно, что можно намеренно отказаться от преимуществ трехмерного изображения – происходящее на экране станет веселее, продажи выше, и ничей имидж не пострадает. Окончательно подтвердил это, пожалуй, успех New Super Mario Bros. Wii.

На E3 2010 честь 2D защищали платформеры Kirby, Donkey Kong Country Returns и Sonic the Hedgehog 4, аркада Hard Corps: Uprising (продолжение Contra: Hard Corps с Mega Drive), стелс-боевик Rush'n'Attack (римейк одноименного восьмибитного хита, многим известного под названием Green Beret), файтинги Marvel vs. Capcom 3 и Mortal Kombat, изометрический боевик Lara Croft and the Guardian of Light. Но и этого мало. Splatterhouse, продолжение культового аркадного боевика девяностых, нет-нет да и переходит в 2D. Есть классические плоские уровни и в Epic Mickey Уоррена Спектора. А Metroid: Other M и вовсе больше времени проводит в 2D, чем в 3D.

Нельзя сказать, что «возвращение 2D», о котором грезили хардкорные геймеры полтора десятка лет, состоялось. Во-первых, в большинстве случаев речь идет не о спрайтовой рисованной графике, а об умелой 3D-имитации. Технически игра объемна, но вот действие идет только в одной плоскости. В каком-то смысле они отличаются от подлинной классики так же, как свежепостроенный особняк-новодел «под старину» – от настоящей усадьбы XVIII века. Во-вторых, лучшие разработчики и студии по-прежнему заняты трехмерными играми, а 2D применяют только тогда, когда это действительно необходимо. Но вспомните историю с Dark Void – дорогим проектом для PlayStation 3 и Xbox 360 – и ее простенькой двухмерной DS-версией, оказавшейся гораздо интереснее и популярнее «старшего брата». Она многому научила.











Синдзи Миками, создатель Resident Evil и один из нынешних резидентов студии Platinum Games. Человек, знающий толк во вкусах геймеров со стажем.

Назад к истокам

Блок «2D-ренессанс», возможно, стоило бы назвать «2D-резистанс» – игр совсем уж «под старину» пока не так уж много. Но вот сидели мы тут давеча с Мишей Разумкиным на редакционной кухне, обсуждали E3 2010 и вялую реакцию российских геймеров на Twisted Metal и XCOM. И пришли к парадоксальному выводу: выставка просто кишела новинками «для старперов». На божий свет был извлечен не столько 2D-геймплей (это побочный эффект, а не самоцель), сколько ворох культовых игроциклов, о которых нынешняя молодежь не имеет ни малейшего представления.

Тут же обнажились постыдные противоречия между поколениями. Вот что такое Killzone 3 для «старпера»? Продолжение посредственного FPS для PS2, о котором хорошо если один из десяти человек вспомнит. Что есть новая Golden Eye? Наследник лучшего консольного FPS на свете, шире – одной из самых именитых видеоигр в истории. Напротив, современный геймер считает Killzone ключевым игроциклом Sony, а Golden Eye – непонятным отстоем по кинолицензии. Самый писк – это, конечно, Kid Icarus, главная игра для Nintendo 3DS. Одна половина журналистов восторженно рукоплещет, другая – недоуменно пожимает плечами.

В лучшем случае, вспомнит, что да, встречался такой персонаж в Super Smash Bros. Серьезно, во всей линейке для Nintendo 3DS разве что Nintendogs была рассчитана на тех, кто начал играть в последние лет пять.

Откуда? Почему так? Вспомните историю со Street Fighter IV. Во внутренних документах Capcom смелый проект Йосинори Оно значился под кодовым названием «R35» – дескать, игра для тех, кому за тридцать пять. Серьезно – она создавалась специально для увлекавшихся файтингами в прежние времена, а потом забросивших все это. В разговоре с нами Йосинори Оно с ностальгией вспоминал, что когда-то автоматы со Street Fighter II стояли в аркадных залах на самых козырных местах, там всегда толпился народ, а потом… все это куда-то исчезло. Так вот, план Capcom был таков: те самые разменявшие четвертый десяток геймеры найдут в Street Fighter IV все то, что они любили пятнадцать лет назад, и (главное!) расскажут об этом собственным детям. Double win!

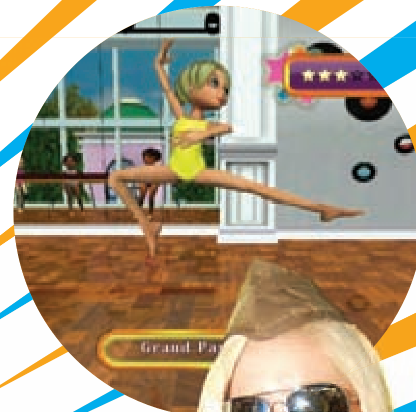
Именно поэтому свежая часть Mortal Kombat похожа на Ultimate Mortal Kombat 3, новая The Legend of Zelda – на Ocarina of Time, и даже The Shoot для PlayStation 3 – на лайтган-шутеры середины девяностых. Создатели XCOM любовно воспроизводят базу из оригинальной стратегии (ну кто из теперешних геймеров это оценит?). Vanquish, динамичный шутер без намеков на мультиплеер – идеальный пример современной игры, понятной «старперам». Marvel vs. Capcom 3 покадрово воспроизводит фан классических рисованных 2D-файтингов. В линейке почти каждой компании – от Electronic Arts (Need for Speed: Hot Pursuit) до Namco Bandai (Splatterhouse) можно найти достойный пример. Если бы на выставку привезли StarCraft II – получился бы и вовсе оверкилл. Разве что у Microsoft нет и не может быть «истоков», к которым можно возвращаться, но тут уж ничего не поделаешь.

Кто-то возразит: но где же JRPG? А вот вы вспомните, на какое время пришелся всплеск всенародной любви к жанру. 1999-2005 годы, закат PS one и весь жизненный цикл PS2. Меж тем нынешние «старперские» игры ориентируются на геймеров 1985-1998 годов. К слову, как раз тех самых R35, по версии Йосинори Оно, а заодно их детей.

Почему? Хороший вопрос. Есть мнение, что Nintendo таким образом защищается от возможной конкуренции с платформами Apple – дескать, пусть забирают себе казуалов, не жалко. Или, например, что R35 слишком себя уважают, чтобы качать новинки в торрентах и с большей вероятностью покупают их в магазине. В любом случае, для России все эти рассуждения неактуальны. Хорошо одно: меньше геймеров будет ныть, что «в девяностых игры были с душой, не то, что сейчас».







Танцевальные игры

Когда-то давно все обожали Dance Dance Revolution – американские поп-дивы, девочка из фильма «Васаби», геймеры по всему миру и немного в России. Если вы не в курсе, то DDR – музыкальная аркада сначала всегда выходила на автоматах, где надо танцевать ногами. Чуть ли единственный конкурент – корейская игра Pump-it-Up. Была еще ParaPara Paradise, где предлагалось танцевать руками, но ее популярность быстро сошла на нет (везде, кроме, почему-то, Москвы). Konami кормилась на этой поляне, и все было хорошо и понятно.

Потом Guitar Hero и Rock Band создали моду на игры для домашних консолей (не аркадных автоматов!) с дорогими аксессуарами. Гитарами, например, барабанными установками и микрофоном. Что-то подобное было и ранее (скажем, Samba de Amigo для Dreamcast с контроллерами-маракасами), но массовой любви к ним не наблюдалось. А тут – прямо-таки всеобщая истерия. Даже закоренелые писишники – и те заказывали в магазинах комплекты по 10 тыс. рублей. Так геймеры научились петь и нажимать на клавиши. Параллельно выпускались еще смешные музыкальные игры для Wii, где предлагалось ритмично трясти пультом, но их влияние никогда не было слишком велико.

На E3 2010 индустрия (так и хочется сказать: Сталин!) повелела танцевать, причем при помощи рук. PlayStation Move и в еще большей степени Kinect идеально для этого приспособлены. Собственные танцевальные игры предложили Microsoft, Konami и пара издателей помельче. Опять же, это местами напоминает мини-забавы для EyeToy, но на самом деле Dance Central и Dance Masters – штуки и вправду стоящие. Геймерам предлагается по экранной подсказке двигать телом и принимать разные интересные позы, и при идеальной синхронизации получается и правду что-то, вроде танца. Нарабатываем себе килограмм артистизма, вспоминаем о зажигательных перформансах на DDR и фристайле ParaPara (когда не очки набираешь, а хочешь сделать красиво) – и вперед! **СИ**





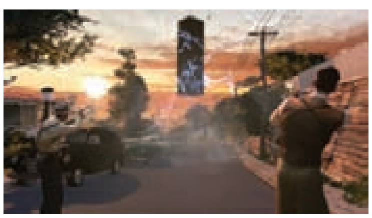
Тэцуя Мидзугути, автор Rez, Space Channel 5 и Lumines. Поклонник творчества Кандинского и один из геймдизайнеров, чьи работы можно смело записывать в искусство.

ИГРЫ E3 2010: ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Вернувшись с E3 2010, мы спешим рассказать вам не только о главных новостях выставки и о подмеченных нами трендах, но и поделиться впечатлениями от увиденных демоверсий. В первую часть нашей подборки попали не только новинки, которые мы считаем лучшими из того, что могла предложить E3 (например, Castlevania: Lords of Shadow пока не воплощает собой наше представление об идеальной трехмерной «Кассльвании»). Мы руководствовались другим принципом: именно к стендам с этими демоюнитами мы пошли в первую очередь. Зачем? Чтобы понять, как с ними обстоят дела. Очевидно, что Gears of War 3 или Killzone 3 не окажутся хуже других современных шутеров. А вот интересно ли будет сражаться в Vanquish? Чего ждать от Sonic the Hedgehog 4? Это мы и хотели выяснить. В следующем номере – более обширная подборка игр, а также отчет о линейках ведущих независимых издательств.

XCOM









ТЕКСТ
Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person
Зарубежный издатель:
2K Games
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
2K Marin
Количество игроков:
не объявлено
Онлайн:
2kgames.com
Дата выхода:
2011

Внизу: Не стреляйте по летающим тарелкам. Ибо чревато.



Этот шутер по мотивам культовой PC-стратегии 90-х заранее записали в отстой. Ведь сериал XCOM сдох уже давно, и все последние игры поражали убогостью. Однако презентация на E3 нас приятно удивила – похоже, разработчики (2K Marin, авторы BioShock 2) понимают, что за лицензия попала к ним в руки и что в 2010 году с ней можно сделать.

Место действия – США пятидесятых годов. Золотой век, ведь (цитата!) простые американцы тогда доверяли государству и правительству, не допуская ни на минуту, что народ кто-то может обманутъ. Они пахали в офисе как папы карло, заводили по трое-четверо детей, чинно доживали до сытой старости. Стилизация под карамельно-сахарную Америку тех времен – замечательная. Визуальный стиль подчеркивается технологией рендеринга, при которой персонажи выглядят чуточку мультяшными. Не так, как в cel-shading, а именно чуточку. Так вот, эта наивная Америка – она в опасности, ведь враг разъедает ее изнутри. И это не коммунисты, а… инопланетяне. Чтобы бороться с угрозой, а заодно заметать следы вторжений (враг ночью взорвал дом – люди в черном с утра построили новый), была создана организация XCOM, с секретной базой в духе знаменитой Area 51.

Функционирует XCOM совсем как в оригинальной стратегии. В лаборатории изучают инопланетные артефакты, центр управления следит за обстановкой в стране, в оружейной можно набрать пушек (и людских, и инопланетных) по вкусу. Разработчики уверяют, что менеджмент базы – важная часть игры; это вам не какой-то банальный шутер от первого лица. Нам показали, как герой назначает цели для исследования, набирает мешок новейших гранат, и долго медитирует над тактической картой Америки. Захват инопланетных артефактов, отражение прямой атаки, расследование загадочных происшествий – на выбор всегда предлагается несколько миссий. В случае успешного выполнения вы не только пополняете ресурсы базы (информация, кристаллы элерия), но и продвигаетесь по сюжету. Впрочем, на демонстрации E3 2010 разработчики показывали только одно задание – спасти женщину, которая позвонила в 911 и сказала, что у нее во дворе приземлилась летающая тарелка.

Шутерная часть отлично воспроизводит атмосферу стычек из древнего хита, когда геймер не знал, какие именно чужие ждут его на карте, за каким углом они прячутся, на что способны. Полная неизвестность. Итак, герой и его два помощника приезжают на улицу, с которой поступил звонок. Идут по ней, слышат крики в соседнем доме, а там – труп и странные черные следы. Выясняется, что на улице всех уже пожрали инопланетяне, и спасти можно только одну гражданку – собственно автора звонка. Инопланетяне – загадочные гигантские черные амебы, набрасывающиеся на людей и сжигающие их кислотой. Шотган и напалм вам в помощь.

Уничтожив всех врагов, агенты выходят на улицу, а там – гигантский корабль, парящий в воздухе и стреляющий лучами смерти. Оба компьютерных помощника зачем-то палят по «Титану» (The Titan) из дробовиков и погибают на месте. Главный герой под управлением опытного разработчика отбегает в сторону и достает… фотоаппарат. Снимать полезно все интересные объекты – трупы жителей (ученые изучат повреждения и определят, как именно враги убивают людей), живых инопланетян (как тот самый корабль), мертвых... Все это учитывается игрой и помогает вашим исследованиям. Так что гигантский корабль попал к нам в кадр, а вот убить его разработчики не смогли. Ну и ничего страшного – в следующий раз придут с пушкой побольше.

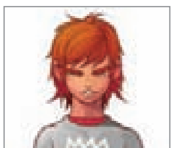
В каком-то смысле XCOM напоминает игру Destroy All Humans!, только наоборот. Да и стратегической части (менеджменту арсенала, агентов, а также исследований) уделено гораздо больше внимания. Нельзя ни в коем случае назвать игру ни традиционным шутером, ни тактикой. Скорее это интересное внежанровое приключение для любителей разнообразных теорий заговора.

Фанаты старой XCOM должны быть довольны за одним только исключением. В той стратегии инопланетяне сплошь были хрестоматийными – летающая тарелка, зеленые человечки, «змеоиды» (похожи чем-то на гидралисков из StarCraft). Фантастика XX века чистой воды. В новом шутере чужеродные формы жизни, скажем так, более современны.





Mafia II



ТЕКСТ
Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
2K Games
Российский издатель:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
2K Czech
Количество игроков:
не объявлено
Онлайн:
2kgames.com
Дата выхода:
27 августа 2010

Издательство Take-Two в этом году не стало скромничать и выставило демоверсию Mafia II в общий зал. Журналистам предлагался небольшой эпизод из, судя по всему, практически готовой игры.

Начиналась демка в квартире главного героя – по ней можно было побродить, найти «Плейбой» с девушкой месяца, включить и выключить кран на кухне, спустить воду в унитазе и ответить на важный звонок. Узнав о месте встречи, герой отправляется на улицу, где… в его распоряжении оказывается огромный открытый мир – готовый город, по которому можно ездить. Чтобы журналисты не увлеклись, в демку встроен таймер – свободно кататься можно только десять минут, а потом – обязательно на встречу.

Художественно игра безупречна – дизайн автомобилей, вывесок на улицах, одежды и прочего идеально воссоздает атмосферу эпохи. Технически Mafia II находится вполне на уровне других игр с открытым миром – наверное, чуть лучше, чем Grand Theft Auto IV. Это касается и графики, и детализации мира – ну, в том смысле, что заходить в избранные кафе и магазины можно, но большинство зданий в игре закрыты. Можно заправлять машину, кстати.

Система повреждений автомобиля также хорошо знакома всем фанатам GTA. Врезаться не рекомендуется – а то сначала оторвется капот, а потом машина и вовсе взорвется. Поэтому ездить лучше по правилам.

По дороге на миссию я заехал в оружейный магазин и прикупил шотган с солидным запасом патронов. Потом опробовал систему боя на прохожих и подъехавшем на шум полицейском. Что ж, стрелять на улице по-прежнему неудобно – управление дерганое, наводить прицел сложно. Причем ты на виду, и в тебя-то как раз попадают без проблем. Хорошо хоть, что здоровья у героя в демке – вагон и маленькая тележка. Когда за полицейским приехали друзья, я угнал тачку и поехал кататься. Отрываться от врагов несложно, но в городе столько копов, что тут же откуда-то сбоку появляется новый преследователь. Все закончилось тем, что я доехал до точки рандеву, сработал скрипт, открытый мир и полицейские исчезли и началась миссия.

В миссии выяснилось, что в Mafia II стрелять может быть интересно. Потому что на этом специальном уровне внутри здания было полно укрытий, к которым герой умеет прилипать в лучших традициях Gears of War и еще десятка подобных игр. Здесь уже и вид от третьего лица уместен, и любые огрехи управления нивелированы тем, что можно спрятаться и передохнуть, а потом уже спокойно вылезти из-за угла и навести оружие на цель. С такой вот динамикой «высунулся и пострелял» вопросы к боевой механике Mafia II снимаются – все интересно, уровень сложности адекватен.

Mafia II выходит своевременно – все-таки, от GTA IV и даже DLC к ней геймеры уже устали. Take-Two предлагает достойную альтернативу (своему же, по сути, продукту!), даже чуть более благообразную (мне, например, некомфортен гопнический стиль GTA, а гангстеры из «Мафии« – совсем другое дело). Буквально через несколько дней после сдачи текущего номера в редакцию привезут еще более полную версию Mafia II, о которой мы непременно вам расскажем подробнее.



Вверху: Стрельба организована примерно как в Gears of War и других шутерах с системой укрытий.





Справа: Подкупить полицейских можно сразу на месте. Пресс баксов – и герой на свободе.





Vanquish



ТЕКСТ
Наталья Одинцова

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox360, PS3
Жанр:
action.shooter-third.person
Зарубежный издатель:
Sega
Российский издатель:
«1С – Софт Клаб»
Разработчик:
Platinum Games
Количество игроков:
1
Онлайн:
platinumgames.com/games/vanquish/
Дата выхода:
2010 год

Там, где на E3 в прошлый раз высился стенд Bayonetta, в этот раз Sega выставила Vanquish – игру, в которой элементы экшна органично встроены в шутер от третьего лица. «Мы хотели прежде всего передать ощущение скорости», – говорит Синдзи Миками, главный идеолог новинки и по совместительству геймдизайнер с внушительным послужным списком (достаточно вспомнить сериал Resident Evil и в особенности Resident Evil 4). Этим, по его мнению, Vanquish будет отличаться от остальных шутеров – в том числе и от Gears of War 3. Новинка не слишком походит и на прежнее творчество Миками. «Мне быстро становится скучно», – лаконично отвечает он на вопрос о причинах своей любви к экспериментам с различными жанрами. Кто-то из собравшихся в переговорной интересуется, как на проекте сказался коммерческий провал P.N.03 (GC) и God Hand (PS2). «Для меня Vanquish – это Vanquish, – подчеркивает Миками. – Если и говорить о влиянии предыдущих игр, то разве что в плане геймплея – сейчас мы можем воплотить в жизнь что-то из множества нереализованных придумок для P.N.03». Также он призывает журналистов не воспринимать творение Platinum Games как попытку понравиться заокеанским геймерам: «Не считаю, что имеет смысл делать ставку на какой-то определенный рынок.



Угождать, скажем, только вкусам японцев или только вкусам американцев. Но если я совсем уж витать в облаках начну, то продюсер или отдел маркетинга меня обязательно на землю спустят. Скажут: «Эй, что-то это ты куда-то не в ту степь подался».

На стенде предлагают пройти тот уровень, который в начале года показывали на мероприятии Sega в Токио избранным представителям прессы («Страна Игр», само собой, была приглашена). Позаимствованный у Bayonetta и сильно модифицированный движок выдает стабильные 30 FPS.
На всякий случай напомню завязку. Дело происходит в далеком будущем, в космической колонии: отважный американец Сэм, инженер-изобретатель по призванию и солдат по необходимости, сражается с ордами русских боевых роботов. А помогает ему в этой неравной борьбе чудо-костюм, который наделяет своего владельца особыми навыками, недоступными прочим бойцам. Например, позволяет стремительно прокатиться по полю (врагов, оказавшихся на пути, корежит так, будто в них влетело пушечное ядро), или же замедлить время. Более того, супероблачение идет в комплекте с оружием-хамелеоном: стоит сосканировать бесхозную винтовку (технически процесс выглядит так же, как сбор раскиданного вооружения в других шутерах), и в руках у инженера оказывается ее точная копия.



Первое же, на что обращаешь внимание,– в демоверсии нет тьюториала. Для любителей пострелять по бегающим мишеням управление интуитивно (R2 – перезарядить оружие, R1 – стрелять, L2 – прицелиться), да и привыкнуть к тому, что гранаты «повешены» на «треугольник», «квадрат» отвечает за прилипание к стене, а «круг» – за приемы рукопашного боя, им не составит труда. Продвигаюсь вперед аккуратно: первый проигрыш научил, что лезть на рожон, не опасаясь схлопотать пулю, можно, например, в Quantum Theory (демонстрируется на стенде Tecmo Koei), но в Vanquish не рекомендуется. Хотя тут предусмотрена спасительная соломинка для утопающих – когда Сэм оказывается на грани гибели, костюм автоматически замедляет время, позволяя убить чужого снайпера раньше, чем тот добьет американца. «А как вы собираетесь мотивировать игроков не только стрелять?» – спрашиваю я у продюсера Ацуси Инабы. Тот пожимает плечами: мол,

очки за стильность ведения боевых действий, конечно, начисляются, но прежде всего в Platinum рассчитывают, что геймеры просто не удержатся и таки освоят все имеющиеся возможности, а не будут драться, как в обычном шутере. Например, начнут вовсю использовать «активное замедление» – замирать на секунду в воздухе во время прыжка, чтобы противники уж наверняка не ушли от пуль. Той же точки зрения придерживается и Синдзи Миками. Когда я беседую с ним на второй день Е3, то не удерживаюсь от искушения спросить, успел ли он уже понаблюдать за теми, кто знакомится с демоверсией в экспозиционном зале. Миками качает головой: «Увы, мне пока удалось выкроить только минут десять, чтобы спуститься к стенду. График встреч очень плотный».

Первая волна красных роботов сметена, напарники (ими руководит AI) добивают последнего недруга. В Vanquish акцент делается на одиночное прохождение, и это – еще один необычный штрих в наше время «остающегося на связи мира» (connected world, как сказали на пресс-конференции ЕА). Женский голос по радио передает новые указания из штаба. Сострeливаю двух цельнометаллических операторов гигантских турелей – позже, когда я добегу до этих машин, перепрыгивая от укрытия к укрытию, мне предложат воспользоваться вражеским оружием, нажав квадрат. И оно окажется весьма кстати – ведь вскоре откроются ворота к следующей зоне уровня и навстречу отряду Сэма высыпет еще десяток противников. Тут-то их и встречу прицельным огнем.

Схема расположения укрытий на поле что-то смутно напоминает. Что именно, я пойму только после, когда на презентации за закрытыми дверьми Инаба покажет другой уровень Vanquish – склон со множеством каменных стенок, за которыми Сэм отсиживается, выскакивая в простреливающиеся коридоры, как только утихает шквальный огонь. Происходящее выглядит эдаким пинболлом, только в роли мячика



Вверху: Стрельба в slo-mo – важная часть игровой механики Vanquish. Макс Пейн переворачивается в гробу.

боец с чудо-винтовкой, и движется он снизу вверх, а не сверху вниз, да еще и останавливаться может в любой момент.

Кстати об оружии: как неоднократно подчеркивали и продолжают подчеркивать авторы, главное для них – передать ощущение скорости. Но изучая арсенал Сэма, тут же натыкаешься на снайперскую винтовку. «Не поясните свой выбор? – спрашиваю у Миками. – Снайперка ведь не рассчитана на то, чтоб с ней по полю носиться взад-вперед». Он улыбается: «Да, вы правы. Но иначе получился бы довольно однообразный набор. Поэтому мы решили – пускай будут снайперские винтовки и уровни, на которых действие несколько замедляется. Так более динамичные отрывки покажутся еще стремительней. Но если уж совсем начистоту говорить, в нашей команде много фанатов снайперских винтовок. И они буквально вытребовали любимое оружие: мол, раз мы делаем шутер, должны быть винтовки!»

Наверняка, когда заучишь карту, да еще и с управлением освоишься настолько, что безошибочно кинешь гранату, не сверяясь со шпаргалкой (списки команд на Е3 распечатывают и кладут рядом с каждым демоюнитом), даже затяжная битва с боссом не покажется слишком уж сложной. Обещанное чувство скорости я в какой-то момент испытала, прониклась тем, как мне постепенно усложняли боевую задачу, подбрасывая противников нового образца и разрешая доступ к следующим участкам. Vanquish сейчас не выглядит самым дорогим шутером выставки, к нему не ломятся так, как, к примеру, на Gears of War, но упрекнуть Миками в том, что мол пока игра выходит какой-то скучной, не получается. Вроде бы и время замораживать предлагают не в первый раз в истории видеоигр, и прыгать от укрытия к укрытию не приходится разве что в тире, а вот парадокс – все равно весело. И интересно, и хочется узнать, какие же уровни и испытания ждут Сэма впереди (эпизод в духе рельсового шутера, кстати, точно будет). Всесокрушающие русские боевые роботы ведь наверняка легко не сдаются!





Покажи этот кадр любому поклоннику «Кастлвании» пару лет назад – никто бы не подумал, что это герои новой части. Уж больно дизайн непривычный.

Castlevania: Lords of Shadow



ТЕКСТ

Наталья Одинцова

ИНФОРМАЦИЯ

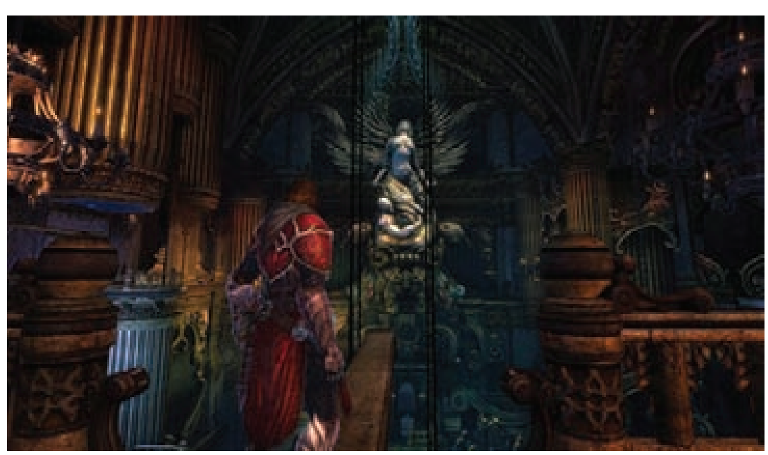
Платформа:
Xbox360, PS3
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Konami
Российский издатель:
«1С – Софт Клаб»
Разработчик:
Mercury Steam
Количество игроков:
1
Онлайн:
http://www.konami.jp/kojima_pro/e3_2009/castlevania/
Дата выхода:
2010 год

Не секрет, что трехмерные Castlevania до сих пор и в подметки не годились двухмерным. То, что удалось авторам Metroid, никак не получалось у Кодзи Игараси, главного идеолога вампироборческого цикла. И вот в Konami решили сменить тактику: позволить западной студии Mercury Steam воплотить в жизнь свое видение современной «Касльвании», экшна от третьего лица с примесью адвенчуры. Ход, что и не говори, неожиданный: самая заметное достижение команды пока – Clive Barker's Jericho, и такой послужной список особенно не воодушевляет, даже когда слышишь, как продюсер Дэйв Кокс расписывается в любви к Super Castlevania IV. Правда, тут же выяснилось, что курирует проект Хидео Кодзима. Возглавлять разработку он не собирается, однако пристально следит за тем, что получается у иностранцев, и при необходимости помогает советом.

По задумке авторов, Lords of Shadow хранит верность духу сериала, но в то же время не копирует все, созданное предшественниками. В числе тех особенностей, от которых отказываться не станут при любом раскладе, все тот же Дэйв Кокс неизменно называет яростные, стремительные потасовки и платформенные элементы – возможность куда-нибудь запрыгнуть и через что-нибудь перемахнуть. На словах звучит многообещающе, на видео (взять хоть первые трейлеры) выглядит зрелищно: мрачный антураж, крест-трансформер, заменяющий главному герою и хлыст, и осиновый кол, живописно уродливые враги, пускай и не слишком впечатляющие оригинальностью дизайна. Одна незадача – сцены схваток весьма напоминают God of War, а с примерами исследования мира туго. В надежде таки увидеть, чем Габриэль Бельмонт отличается от неистового спартанца и какие качества унаследовал от Саймона, Рихтера, Леона и других предков, на E3 спешу к стенду Konami, где всем желающим предлагают опробовать играбельную демоверсию.

Знакомство начинается с драки под дождем. Герой, демонстрируя камере широкую спину, готовится показать своре вервольфов, почему нападать ночью на беззащитную деревню – гиблая затея. Декорации в фиолетовых тонах смотрятся неплохо, но ничего такого, что мгновенно ассоциировалось бы с «Касльванией», не углядеть – добротный уровень для любого экшна про фэнтезийное средневековье. Зато весьма впечатляют детали: как струи воды стекают с крыши сельской хибары, шкуры оборотней влажно блестят в неровном свете факелов, а на разлившихся повсюду лужах танцуют отблески

Кодзи Игараси E3 не пропустил: представлял скачиваемую Castlevania: Harmony of Dissonance, которая хранит верность 2D-традициям и спрайтовой графике. Пока подтверждена только версия для Xbox Live, и если ее будут достаточно охотно раскупать, возможно появление версии для PSN. А в будущем Игараси, возможно, сделает и «Касльванию» для 3DS: к платформе он проявляет неподдельный интерес. Кстати, по его словам, на E3 он убедился, что Nintendo продолжает совершенствовать приставку (сравнивать есть с чем – девкит 3DS уже лежит у него в офисе). В создании Lords of Shadow Игараси участия не принимает.







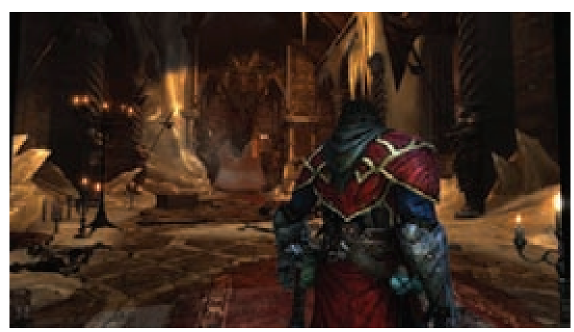
огня. Ни одного серьезного противника среди первой волны нападающих (да и среди второй тоже), разумеется, нет. Все они – пушечное мясо, ходячие манекены, на которых предстоит отрабатывать приемы, знакомясь с боевой системой, а вернее, осваиваясь с хлыстом, потому что базовое управление сюрпризов не преподносит. Но, например, в то время, как в God of War (или, например, Dante's Inferno) два доступных типа базовых атак различались по силе и скорости, в Lords of Shadow учитывается еще и радиус поражения. Более мощным ударом можно припечатать только одного противника, а куда менее смертоносным – сразу нескольких. Разница, правда, не особо чувствуется, когда против тебя – самые что ни на есть рядовые соперники, не отличающиеся прытью и складывающиеся напополам после пары попаданий.

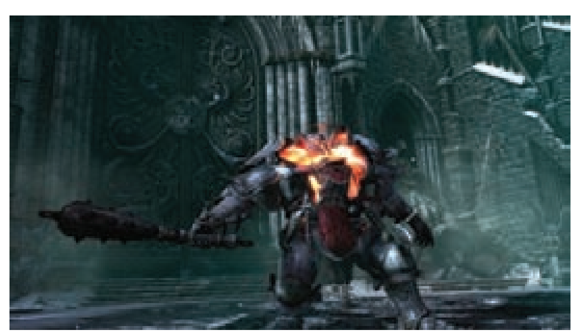
А помните, как Кратос в God of War III по нажатию всего одной кнопки хватал зазевавшегося недруга и затем несся, куда аналоговый джойстик укажет, прежде чем шмякнуть жертву оземь? Габриэль тоже осваивает искусство молниеносно обездвиживать вервольфов, но игроку потом предлагают не направление бега выбрать, а справиться с мини-испытанием на реакцию (отреагировать нажатием клавиши тогда, когда два круга на экране совместятся). И только если все пройдет гладко, из оборотня вышибут дух. Очень хочется верить, что это усложнение приема не осточертеет где-нибудь на пятом противнике и будет хоть чем-то оправдано: все-таки захваты в арсенале Кратоса тем и радовали, что выполнялись быстро, не нарушая ритм поединка.

Из разбитого ящика вываливается вспомогательное оружие. Знакомые ветеранам сериала кинжалы настолько смертоносны, что с одного попадания (на этот раз без всяких мини-испытаний) разносят рядовую нечисть в клочья. Автоприцела, как утверждали стендисты, нет, но промахнуться мне не удалось. Позднее герою вручат склянки со святой водой и еще два типа предметов. Список уже использованного вампироборцами в Castlevania снаряжения подсказывает: не освоены еще топоры, бумеранги и секундомеры. Впрочем, вдруг нам преподнесут сюрприз?

Умение уворачиваться от ударов и блокировать (блок, кстати, выполняется нестандартно – нужно зажать левый триггер и долбить по «квадрату») оказывается нужен только когда на арене появляется мидбосс. Стычка, как сейчас часто бывает, сопровождается чередой QTE. В Mercury Steam намекают, что для финальной версии испытания усложнят: мол, попасть по одной кнопке легко, а вы попробуйте с более заковыристым заданием справиться! Нам, признаться, куда больше нравится не оттарабанивать десяток QTE, а сражаться с интересными противниками, даже если они способны убить зазевавшегося героя с двух ударов (как это часто бывает в Bayonetta). Но кто знает, может, и такие в Lords of Shadow найдутся?

Второй эпизод демо – рельсовые скачки по лесу на чудо-коне. Враги подскакивают с двух сторон, подставляясь под удары хлыста. Если заменить вервольфов на грифонов и перенести место действия на небо, выйдет точь-в-точь эпизод из God of War II. Не сказать, чтобы подражание «Богу Войны» – совсем уж моветон: успешные игры всегда копировали и будут копировать. Удивляет другое – демо вообще не позволяет оценить насколько удачно воспроизведен обещанный дух Castlevania. Проходя первый эпизод, я диву давалась, глядя, как Габриэль, по сути, топчется на месте, а враги услужливо сыплются со всех сторон. Такой учебный курс для современного экшна – норма, но в 2D Castlevania прохлаждаться герою пришлось бы не дольше одного-двух экранов: из-под земли вылезла бы какая-нибудь коварная слизь, пришлось бы прыгать, стараясь не угодить в ловушку или подбить летящего врага. Почему для презентации выбрали именно рельсовые скачки, а не отрывок с платформенными элементами, действие которого разворачивается в колоритном средневековом замке? Дейв Кокс расстроен: слишком много журналистов увидели в Lords of Shadow хороший клон «Бога Войны» и ничего больше. Но сделать какой-то другой вывод по презентации, где нет доброй половины обещанного, попросту невозможно (систему белой и черной магии, кстати, тоже не проиллюстрировали, равно как и акробатические трюки на гигантских боссах). Разумеется, ставить крест на новинке рано – так же неудачно, например, представили Nier на TGS, заставив публику поверить, будто и эта RPG копирует хит от Sony. Надеемся, финальная версия развеет все наши опасения, тем более что релиз до сих пор назначен на этот год.









ТЕКСТ
Константин Говорун

Fallout: New Vegas

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.pc-style
Зарубежный издатель:
Bethesda
Российский издатель:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Obsidian
Количество игроков:
1
Онлайн:
bethesda.com
Дата выхода:
22 октября 2010

В глубине стенда Bethesda сотрудники Obsidian показывали прессе новый Fallout. И давали играть, конечно. Ниже – несколько зарисовок из жизни Пустоши.

Главная фишка новой части – собственно Лас-Вегас и его главная достопримечательность, казино. Там можно играть на деньги – в рулетку, блек-джек, на одноруких бандитах. И выигрывать. Логичный вопрос: а что, если методом «сейв-лоад» или благодаря везению геймер заработает миллионы и сразу накупит себе самые крутые шмотки? Ответ: ничего не выйдет, ведь после определенной суммы выигрыша вышибалы казино вежливо попросят вас на выход. Вернее, просто походить по помещению вам разрешат, а вот за стол садиться – уже нет. Дескать, вас занесли в черный список. Это намеренное решение – чтобы не разрушить баланс при прохождении. Правда, казино в городе не одно – можно обойти все и собрать в итоге приличную сумму ценой бана. В каком-то смысле это похоже на настоящий Лас-Вегас, только сильно провинциальнее. Говорят, в России строят зону для азартных игр in the middle of nowhere в Краснодарском крае – судя по первым фотографиям, очень похоже.

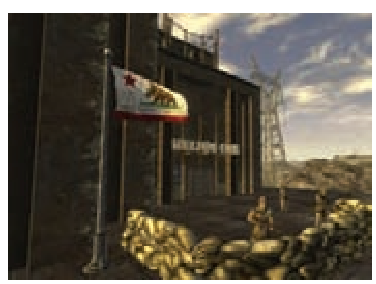
Другая забавная штука – на входе в казино охранники вас обыскивают. Но при определенном уровне навыков можно сохранить при себе оружие (не любое, а то, которое можно спрятать). Нож, например. Я любопытства ради напал на девушку, которая разносит напитки. И убил. Охранники толком даже не могли мне помешать, потому что вооружены были всего лишь дубинками. Смех, да и только. Ограбить казино только вот так вряд ли получится, деньги-то в кассе лежат, а не в карманах у крупье. В любом случае это интересно, потому что в Fallout 3 изображать из себя наемного убийцу было крайне сложно.

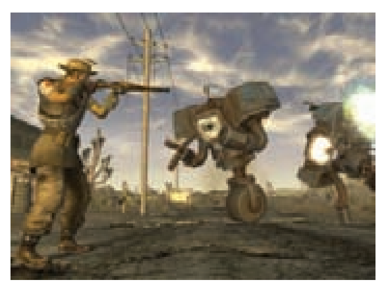
Новый уровень – и мне показывают, как можно подкладывать врагам в карманы взрывчатку C4. Подкрадываемся в режиме sneak сзади, начинаем грабить человека (нужен прокачанный воровской скилл), но не таскаем у него патроны и мелочь, а, наоборот, кладем к нему в инвентарь предметы. Повторяем трюк со всеми четырьмя охранниками в лагере, отходим на безопасное расстояние, нажимаем на кнопку детонатора… бум! Одним махом всех убили. Удобно.

Как вам, возможно, известно, в New Vegas реализована система репутации (примерно как в GTA), поэтому значение показателя кармы снизилось. Каждой из фракций наплевать, хороший вы или плохой парень, главное – чтобы почаще стрелял по врагам и пореже – по своим. В очередной миссии герой отправился спасать заложников (одна фракция наняла меня против другой). И каждый раз, когда я убивал сторожевого песика, игра выкидывала сообщение – дескать, хозяин собачки обиделся, и его кореша больше не будут звать тебя пить пиво вместе. Тоже неплохо.

Система боя нисколько не изменилась по сравнению с Fallout 3. Разработчики, правда, заверяли меня, что теперь в realtime-режиме стрельба больше напоминает нормальный шутер, но я особой разницы не заметил. Да и до сих пор куда проще справляться с боями в пошаговом режиме. Даже если вы и не собираетесь стрелять в конкретные конечности, а просто тупо в тело.

Fallout: New Vegas выглядит достойной доработкой Fallout 3 – немногочисленные ошибки исправлены, добавлено много мелочей (вроде улучшенной системы управления напарниками), ну и сюжет с главным героем – совсем другие. Курьера нанимают перевезти ценный груз, потом приходят враги и почти отправляют персонажа на тот свет, добрый доктор залечивает раны, а потом… потом нужно отплатить по счетам и научиться жить дальше в этом безумном мире постапокалиптического будущего.









Lara Croft and the Guardian of Light



Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Crystal Dynamics
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
2010

Первое, что вам нужно знать и понимать: это скачиваемая игра, не имеющая никакого отношения к Tomb Raider. Настоящая новая часть Tomb Raider находится в разработке, и о ней пока ничего сказать нельзя. Второе, что нужно знать: это очень крутая игра, которая должна понравиться геймерам со стажем хотя бы лет пять.

Лара Крофт бегает по заброшенным храмом с мужиком-аборигеном на пару. Играть можно как в сингле, так и в кооперативе. Герои неравнозначны: Лара умеет палить из револьверов и вообще изображает из себя Рэмбо. Мужик вооружен копьем, служащим скорее средством для решения головоломок. Нужно, например, Ларе забраться на стену. Мужик втыкает копье, Лара прыгает на него – вуаля. А залезет, так от щедрот может и веревку вниз кинуть напарнику. В сингле копье тоже достается Ларе, как один из вариантов оружия.

Два основных действия Лары – палить из пистолетов-пулеметов и ставить бомбы. Последнее особенно весело – на них отлично ловятся жирные монстры. Главное – отучиться долбить по кнопке (одно нажатие – поставить бомбу, второе – взорвать ее!). Поэтому игра по большей части выглядит как Contra времен PS one плюс… Bomberman. Полуаркадный такой боевик в изометрии. Но есть в игре и неожиданные штуки – например, на демоуровне есть гигантский шипованный шар, который Лара может схватить и покатить, как катамари. Шар не ломается, и шаром можно давить монстров! То бишь, катамаришь его перед собой потихоньку к выходу с уровня, и все умирают. Здорово! Есть и простые логические загадки и пробежки по рушащемуся мосту в лучших традициях оригинальной Prince of Persia.

Новая Lara Croft – отличный пример игры, относящейся к эдакому ренессансу хардкорного геймдизайна. Другие – это Hard Corps: Uprising, Sonic the Hedgehog 4, Splatterhouse, Epic Mickey, новые Donkey Kong Country и Kirby. Да и стоить она должна немного – всего около $15.







Sonic the Hedgehog 4: Episode 1



Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

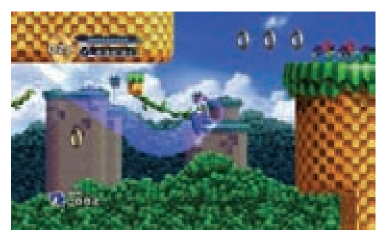
Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, Wii
Жанр:
action.platform.2D
Зарубежный издатель:
Sega
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Dimps
Количество игроков:
1
Онлайн:
sega.com
Дата выхода:
III квартал 2010

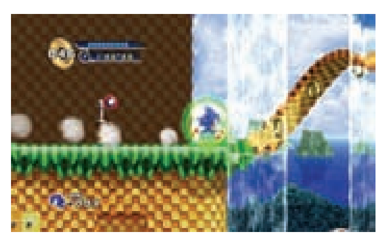
Сразу спешу обрадовать фанатов: да, это та игра, о которой мы мечтали все эти годы! На E3 мы поговорили с одним из разработчиков, а также я сам поиграл, прошел три этапа и сразился с боссом.

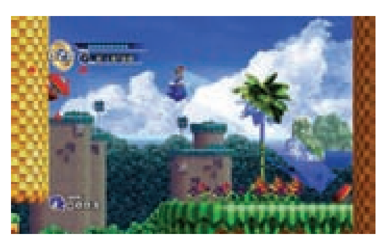
Sonic the Hedgehog 4 – прямой сиквел Sonic the Hedgehog 3, вернее даже Sonic 3 & Knuckles. Никаких героев из поздних «Соников» здесь нет, равно как и почти всех нововведений. Единственной новой фишкой стала homing attack (см. Sonic Adventure), функционально заменившая «обмахивание колючками» из Sonic the Hedgehog 3. Если в прыжке вы приближаетесь к интерактивному объекту (враг, камень и т.п.), то Соник «наводится» на него, а по нажатию прыжка еще раз – атакует. Это дает интересные возможности – например, если в воздухе есть несколько летающих монстров, Соник может «пропрыгать» по их головам через пропасть. Как и в оригинальных Сониках, геймер может либо пробежаться до конца этапа на время, либо дотошно исследовать уровень на предмет скрытых бонусов. И, хоть DS-Соники и GBA-Соники и казались неплохими, только в Sonic the Hedgehog 4 дизайн уровней можно назвать безупречным. Бежишь вперед – как будто едешь по идеальному шоссе на дорогом автомобиле. Каждая деталь – на своем месте, ничто не раздражает. Когда Соник набирает скорость, решения принимать довольно сложно, поэтому классно, что в конце трамплина непременно есть лиана, за которую можно зацепиться, или хотя бы висящий в воздухе островок. Элементы уровня умело подобраны так, что одна яркая сцена плавно переходит в другую. При этом нельзя просто нажать «вправо» и расслабиться. Тут есть, например, классические хардкорные бездонные пропасти. Упал – погиб – начинаешь с последнего чекпойнта. Все честно.

Уровни сами по себе напоминают классическую Green Zone. Враги – роботизированные насекомые, внутри которых прячется мирный зайчик или еще какое животное, порабощенное доктором Роботником. Босс – тоже, конечно, цитата из самого первого Соника, но с парой новых приемов. Дело в том, что хоминг-атака сильно упрощает борьбу с обычным паттерном действий, поэтому пришлось обновить гада. Ностальгию вызывают некоторые графические эффекты – например, листья из-под ног Соника (на Mega Drive похожая штука была крутой) или пиксельный Соник на экране загрузки уровня. Но повторюсь, что игра идет в HD, а некоторые графические эффекты были бы невозможны даже на Sega Saturn.

Я спросил, можно ли будет играть за других персонажей (Тейлза или Наклза), но увы – это все тема для второго эпизода. В остальном все как обычно – семь изумрудов дают Суперсоника и правильную концовку. **СИ**







Главные анонсы E3 2010

О большинстве, вроде Medal of Honor или Deus Ex: Human Revolution, мы писали задолго до выставки. Хоть пару скриншотов и тизер – но и вы тоже видели. Однако E3 2010 славится и сюрпризами – во время выставки или за несколько дней до нее было анонсировано немало совершенно новых проектов. Кое-какие новости можно было предугадать (о Twisted Metal «СИ» предупреждала еще год назад, да и новая Need for Speed от авторов Burnout – не бог весь какой секрет), но вот перформанс Тэцуи Мидзугути с Child of Eden застал даже редакцию журнала врасплох. Так что смотрите на картинки, радуйтесь и ждите подробные материалы об этих играх в грядущих номерах «СИ»!

Twisted Metal

Дэвид Яффе, отец не только God of War, но и Twisted Metal, пытается придать новое звучание термину «автомобильный боевик». Поставить, условно говоря, «Безумного Макса в большом городе». Современные геймеры ноют по поводу «некрутого графона», старички вспоминают о временах PS one. Тогда ведь даже был мультиплеер через split-screen! Сейчас, конечно, сплошной PSN.



Donkey Kong Country Returns

Классический платформер времен SNES возвращается – так же, как New Super Mario Bros. Wii. В смысле, в 2D. После продаже студии Rare конкурентам из Microsoft приключения обезьян ограничивались странными музыкальными и спортивными играми. Бренд потихоньку стухал. Что ж, теперь Nintendo бросила в бой Retro Studios. Бравые техасские парни справились с Metroid Prime, не подкачают и теперь.



NeverDead

Британская студия Rebellion поработала чуток на Sega (Aliens vs. Predator), настала пора потянуть денежки из Konami. Демоны, меч, пистолеты и все это в экшне от третьего лица – похоже, кому-то не дают покоя успехи Данте. Присматривает за этим беспределом Синта Нодзири из Kojima Productions. Ранее он был замечен в работе над циклом Metal Gear Acid для PSP, теперь перекинули на более сложный участок работы.



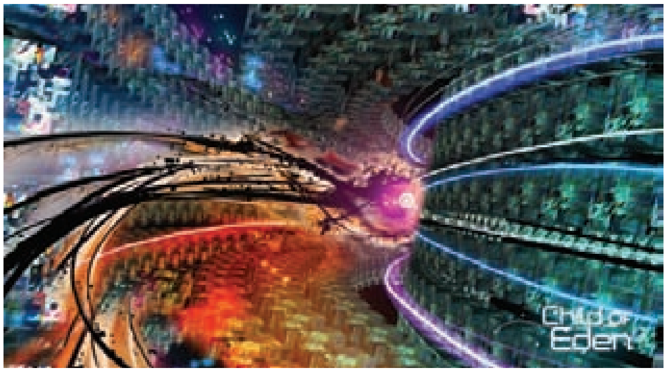
Need for Speed: Hot Pursuit

Студия Criterion знает толк в гонках. Садится геймер за пластмассовый руль или даже джойпад с кнопками – и чувствует себя заправским шумахером. Казалось бы, намоделируй машинок и трассы и вперед – все просто. Ан нет – нужна особая геймдизайнерская магия. Ну и классная идея о противостоянии гонщиков и полицейских.



Child of Eden

Совершенно волшебная игра в духе Rez. Формально – рельсовый шутер под музыку (как Lumines была «тетрисом под музыку»). На деле – аудиовизуальный перформанс с абстрактными кубиками-врагами и размытыми правилами игры. Не очень ясно, что именно нужно делать; главное – довериться чутью и отдаться музыке. Пальцы и руки сами поймут, как им двигаться. Ради Child of Eden стоило выдумывать Kinect.



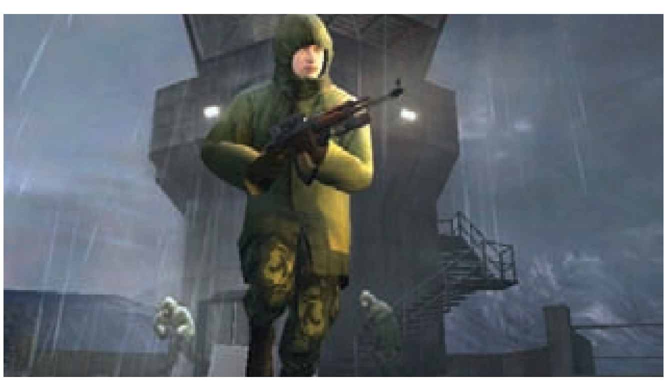
Dungeon Siege III

Студия Obsidian собаку съела на сиквелах чужих RPG, вроде Star Wars: KOTOR 2. Сейчас она доделывает Fallout: New Vegas для Bethesda, но уже анонсировала и новый проект – Dungeon Siege III для Square Enix. Крис Тейлор, создатель культового цикла, выступает лишь в роли консультанта. Игра выходит на PC и, скорее всего, разминется с Diablo 3. А это значит, что в России ее авторитет будет непререкаем.



Goldeneye 007

Студия Rare может похвастаться чуть ли не десятком «лучших игр в истории», но увы – продолжать дело Goldeneye будут совсем другие люди. Не очень понятно, почему на Wii (а не 3DS!), почему традиционный FPS и почему именно сейчас, но Nintendo и Activision Blizzard виднее. Обратите внимание: рекомендовано управление с Classic Controller, не Wiimote. Да, и, судя по демке, мультиплеер будет хорош.



Kinect



Евгений Закиров

«Прости, Microsoft, но в Nintendo уже придумали все эти игры!»

Презентация новейшей разработки Microsoft, ранее известной под названием Project Natal и лишь недавно переименованной в Kinect, напоминала какое-то цирковое представление. Им она, впрочем, и была. Но когда на последовавшей пресс-конференции представители Microsoft во всеуслышание заявили, что Kinect рассчитан в первую очередь на казуальных геймеров, публика разочарованно загудела. Почему?

Причина вот в чем. До сегодняшнего дня Xbox 360 олицетворяла собой идеальную платформу в плане подборки игр. Для нее делали крутые шутеры от третьего лица, эксклюзивные FPS, красивейшие и реалистичные гоночные симуляторы, масштабные JRPG и даже Final Fantasy XIII. Иными словами то, что мы привыкли условно называть «настоящими» играми. Были и другие – инди, специально созданные для XBLA римейки и оригинальные творения. Все это со временем превратилось в обширную библиотеку, которая отвечала всем требованиям современных геймеров. Всем, кроме одного. И Kinect призван закрыть эту брешь: сделать консоль совершенным мультимедийным центром, идеальной игровой платформой, незаменимым устройством дома.

Бесполезно рассуждать, что Kinect – казуальное развлечение. Да, так и есть. Об этом заявили сразу после анонса Project Natal. Бесполезно рассуждать и о том, что «в Microsoft украли идеи Nintendo». Это не совсем так, ведь Nintendo Wii предложила лишь базовые решения, которые давным-давно устарели и сегодня не могут никого удивить. Устарела сама схема управления, концепции игр для этой платформы (имеются в виду, конечно, сборники мини-игр, которые все равно все продолжают покупать). Microsoft предлагает свое решение проблемы. На словах, да с летающими туда-сюда циркачами на тросах оно выглядит вполне убедительно. На деле же оказывается, что технология Kinect нуждается в существенной доработке, и каждый продемонстрированный на E3 проект служит тому доказательством.



В продажу Kinect поступит 4 ноября. Ориентировочно в это же время в России можно будет приобрести Xbox 360 Slim, а также комплект с консолью, камерой и одной игрой. Kinect удастся подключить к старым Xbox 360, но с дополнительным адаптером питания и через USB (у новой версии консоли есть специальный разъем, благодаря которому необходимость в дополнительном питании отпадает). Известно, что в устройстве будет микрофон, который позволит консоли распознавать речь пользователя. Что удивительно, Microsoft планирует локализацию этой функции для российских пользователей, в то время как о переводе стартовой линейки игр пока речи не было.

После прошедшей 23 июня пресс-конференции в Москве у нас была возможность пообщаться с представителями компании Microsoft Russia и выяснить некоторые интересные подробности. В частности, вопросы касались «лага», то есть замедленного распознавания движений в некоторых играх. Оказалось, что это намеренное решение программистов. Все дело в том, что без дополнительной обработки полученной информации игровые аватары то и дело бы неестественно дрожали, дергались, в общем, ловили бы любые помехи и выглядели по меньшей мере очень странно. Так называемый «лаг» помогает этого избежать. **СИ**



Kinectimals

Есть EyePet, есть Nintendogs (& Cats – теперь с кошечками!), так почему не быть Kinectimals? В распоряжении обожателей виртуальных домашних питомцев окажутся пять представителей семейства кошачьих, с которыми можно будет всячески взаимодействовать. Гладить, играть, тянуть за уши, учить разным трюкам – одним словом, веселиться. Вообще, нам не совсем понятно, как можно научить тигренка давать лапу (для этого надо быть как минимум Куклачевым). Да и кому придет в голову тянуть за усы такое опасное животное? С другой стороны, это все же лучше, чем непонятный зверь из EyePet, да и детям наверняка будет интересно поиграть с подобными «кошечками». В зоопарке-то запрещают!



Зверек будет повторять некоторые движения пользователя. Например, его можно научить притворяться умершим.

Kinect Sports

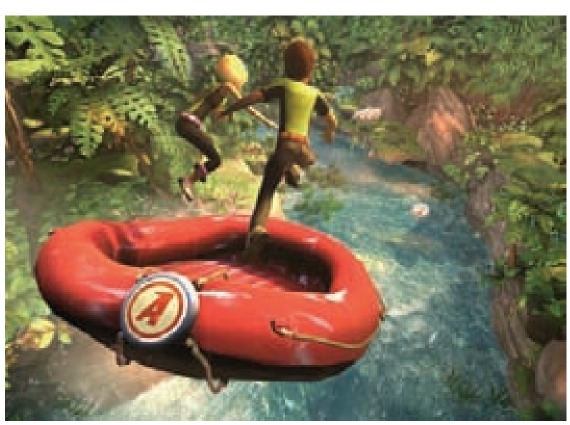


С пультом и нунчаком в боулинг играть было проще. Здесь игрок, впрочем, может взять настоящий шар для боулинга. Просто так, чтобы чувствовать себя увереннее.

Без спортивных забав, конечно, не обошлось. То, что шло как бесплатное дополнение к Nintendo Wii (и что уже безнадежно устарело), Microsoft предлагает по цене в $60. В сборник войдет восемь игр, среди которых есть настольный теннис, волейбол, футбол, бокс и боулинг. Бейсбола и гольфа почему-то нет, и это серьезный просчет. Тот же гольф для Wii пользовался огромной популярностью и глупо было не учесть этого при составлении аналога.

Kinect Adventures

Сборник мини-игр как развлечение главным образом для компании из четырех человек. Несмотря на многообещающий заголовок, никаких «приключений» с сюжетом и квестами ожидать не стоит. Большинство забав, как показалось по демонстрации на E3, будто позаимствованы из старых сборников EyeToy, во всяком случае, идейно. Правда, сравнивать их вряд ли возникнет необходимость: Kinect Adventures выглядит во много раз красивее, управление работает лучше, да и многие приключения (например, спуск по реке на надувной лодке) надо проходить вместе с друзьями. Кстати, в показанных играх людям приходилось не так уж много двигаться – в основном требовалось повторять забавные движения руками, причем руки надо было несколько секунд удерживать в определенном положении. Почему? Потому что камера не успевала обрабатывать быстрые движения.



Красивая картинка – это чуть ли не главное отличие от игр на Wii. Но есть еще одно – нет необходимости в десяти дополнительных аксессуарах, нет проводов и вообще все делается интуитивно.

ЗА БОРТОМ

Не все игры из стартовой линейки Kinect интересны увлеченным геймерам. Например, Zumba Fitness, Deca Sports Freedom и Motion Sports фактически, ничем не отличаются от других сборников спортивных забав. The Biggest Loser: Ultimate Workout и Game Party: In Motion заставляют вспомнить подборку игр для Wii – все это мы уже видели, и не раз. Другое дело, что в версиях для Kinect ожидается онлайн-мультиплеер, DLC и голосовое управление – иными словами, удобства, которых лишена домашняя платформа от Nintendo.

Your Shape: Fitness Evolved

Фитнесс для Kinect – выигрышный вариант уже просто потому, что пользователю необходимо приобрести только игру (если у него уже есть камера и консоль) и нет нужды использовать дорогостоящие дополнительные аксессуары. Плюс, такой фитнесс напоминает видеокурсы, вроде тех, которые раньше скупали домохозяйки в надежде уподобиться Синди Кроуфорд. Чем еще привлекает внимание Your Shape: Fitness Evolved? Впечатляющим «сканированием пользователя» (определяет физические параметры игрока), набором самых разных упражнений и… необъяснимым лагом в распознавании движений. Даже желанием обеспечить более стабильную работу Kinect такое не оправдать. На той же презентации камера фиксировала размахивания руками и выводила их на экран с опозданием на два-три взмаха, что довольно критично.



Выше ногу! Не сожжешь две калории – не получишь ачивмент!



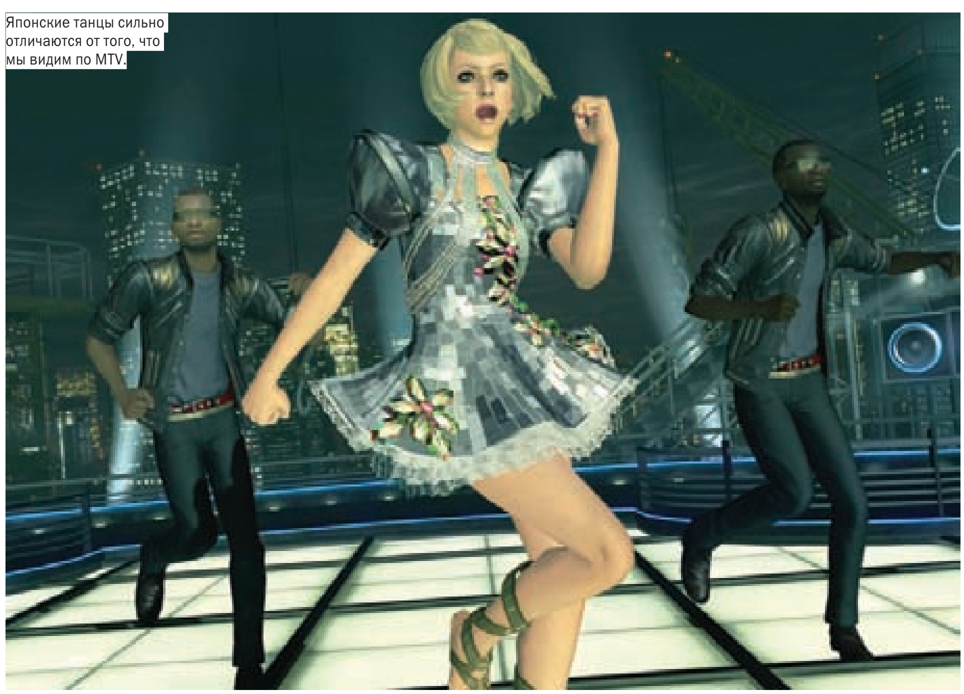
Без серьезного лица хороший танец не получится!

Dance Central

Без танцевальной игры стартовая линейка Kinect обойтись, конечно, не могла. Непонятно, правда, зачем нужны сразу две. Dance Central разрабатывает Harmonix, и она выглядит достаточно привлекательно. Саундтрек, собранный из популярных и известных западному геймеру песен (Lady Gaga, Beastie Boys, No Doubt), простые движения (требуется повторять движения руками и ногами, причем не все, а лишь специально отмеченные) и пристойная картинка свое дело сделали. На презентации, кстати, зашел разговор о том, что с помощью Dance Central можно научиться современным танцам, но это утверждение далеко от действительности. Ведь именно «танцевать» здесь не надо, работает система «пульта и нунчака», хитрая уловка, известная еще по опыту Nintendo Wii, – человечек танцует сам по себе, а итоговый результат высчитывается из попаданий в ритм движений, которые могут быть произвольными. Ведь главное, чтобы камера зафиксировала сам факт движения. Точно и вовремя она все равно его распознать не способна. Во всяком случае, не была способна на E3.

Dance Masters

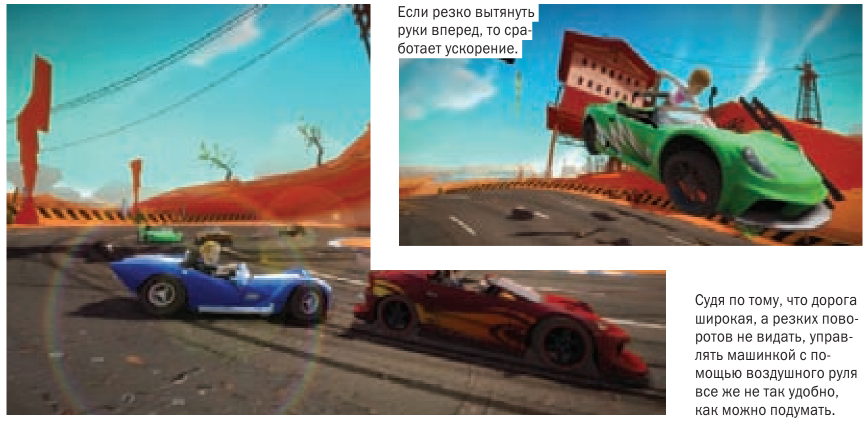
Вторая танцевальная игра из стартовой линейки Kinect. Отличие от Dance Central очевидно: разработчик – Konami, следовательно, это – своеобразное переосмысление Para Para Paradise. Девушка и юноша танцуют сами по себе, игрок же вынужден повторять их движения лишь в определенные моменты. На самом простом уровне сложности предлагается лениво махать руками и топтаться на одном месте, на самом сложном придется импровизировать – движений много, требуется всегда быть наготове. Сложится ли из этого настоящий танец или за происходящим на экране наблюдать будет все же интереснее, пока неизвестно. Кстати, удивительный факт: поиграть в Dance Masters смогли многие, и никто не жаловался на лаг и слишком медленное распознавание движений (что для такой динамичной игры критично, это сразу бы заметили).



Японские танцы сильно отличаются от того, что мы видим по MTV.

Joy Ride

Своеобразный клон Mario Kart Wii, в котором пластиковый руль уступил место воображаемому. На E3 привезли демоверсию, в которой невозможно было отметить ничего выдающегося, кроме факта стабильной работы. Впрочем, гонкам на картах ведь много не нужно. Как развлечение для компании друзей (где уже сама необходимость управлять машинкой с помощью невидимого руля вызовет взрыв здорового смеха) Joy Ride, пожалуй, идеальна. Красивые и понятные трассы, высокая скорость, отзывчивое управление – все необходимое на месте. Другое дело, что это все хорошо для сборника, но никак для отдельной игры за $60. Выбирать, однако, не приходится, потому что гонок для Kinect анонсировано мало.

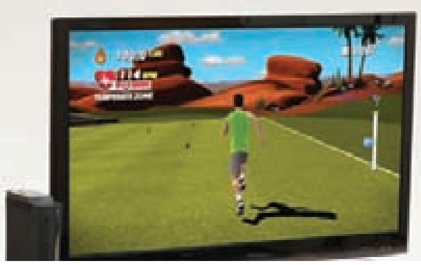


Если резко вытянуть руки вперед, то сработает ускорение.

Судя по тому, что дорога широкая, а резких поворотов не видать, управлять машинкой с помощью воздушного руля все же не так удобно, как можно подумать.

EA Sports Active 2

Да, несомненно, Kinect идеально подходит для фитнеса. Для тех же, кому интересно нечто большее – не большой спорт, но хотя бы зарядка – есть сборник EA Sports Active 2, представленный на всех современных домашних платформах. Версия для Kinect смотрится выигрышно только за счет того, что не использует никаких смешных дополнительных аксессуаров. Если попросят бегать – то надо будет изображать бег, высоко поднимая колени, если попросят прыгать – ну, что ж, надо будет прыгать, кататься на велосипеде… А вот с этим сложнее. К сожалению, насколько сложнее, пока неизвестно. EA не спешит раскрывать карты.

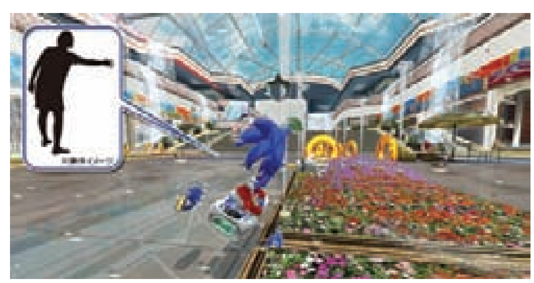




Не хотелось бы никого расстраивать, но для занятий бегом совсем не обязательно покупать игровую консоль, Kinect и специальную игру. Вообще-то, для этого даже телевизор не нужен.

Sonic Free Riders

Продолжение не самого популярного (если совсем откровенно, то вообще непопулярного) гоночного сериала с участием Соника и всех его друзей. Ключевое нововведение – конечно, управление. Впрочем, из всей стартовой линейки Kinect именно эта игра выглядит достойной своего ценника: онлайн-мультиплеер, возможность «тюнинговать» доски (транспортные средства, другими словами), а также полноценный однопользовательский режим делают Sonic Free Riders действительно новым выпуском сериала, а не просто демонстрацией новейшей разработки Microsoft в области управления. Управление-то в гонках одно и то же, здесь хоть любимые герои есть.





Спускаться с заснеженных вершин дома все же безопаснее. И одежда зимняя не нужна.

Adrenalin Misfits

Спуск с горы – идея для одной из мини-игр в сборнике, но никак не для продукта за полную цену. Однако разработчики Adrenaline Misfits считают иначе. Впрочем, спускаться придется не только с горы, но и, допустим, по реке, что на самом деле не вносит решительного никакого разнообразия, ведь по сути-то ничего не меняется. Чтобы дать ускорение, требуется наклониться вперед к экрану, для поворота необходимо нагнуться влево или вправо. Если прыгнуть, то прыгнет и аватар (не только из XBL), а если герой падает с большой высоты, то необходимо будет сохранять равновесие, размахивая руками. Выглядит это, по меньше мере, забавно, но насколько это увлекательно и не окажутся ли такие спуски слишком уж однообразными – вопрос, на который еще только предстоит получить ответ.


ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

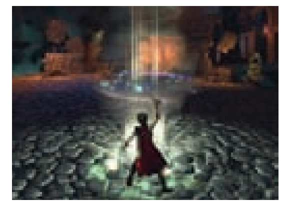
PlayStation Move

Sony с ее PlayStation Move на фоне Kinect выглядит не столь смело – но, с другой стороны, более привычно и надежно. Если к полному отказу от контроллера готовы далеко не все, то Move, синергия новой EyeToy и пульта а-ля Wii, видится понятным – даже, пожалуй, несколько предсказуемым. Радует одно: в отличие от Microsoft, Sony не позиционирует новый аксессуар для домашней консоли исключительно как приманку для казуалов: как минимум несколько игр, заявленных как эксклюзивы для Move, имеют шансы приглянуться и core-аудитории – то есть, нам с вами.

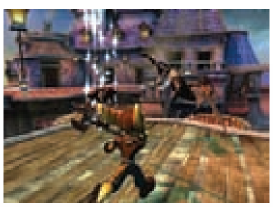
Sorcery



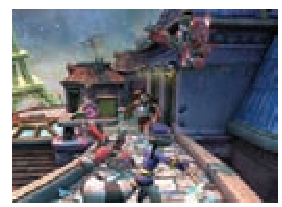
Первой в списке идет Sorcery, которой уделили немало времени на пресс-конференции Sony. Возможно, потому, что она выглядит как полноценная action-adventure, использующая новый контроллер с умом. По сюжету юный колдун путешествует по фэнтезийному миру и противостоит царице ночных кошмаров. Игрок же направляет волшебную палочку героя и ведет юнца по карьерной лестнице от новичка до мастера-чародея. Дюжина заклинаний, каждое из которых можно улучшать, сотни рецептов для всевозможных снадобий, множество головоломок, противников и квестов – не хватает только слов «Гарри Поттер» в названии (впрочем, поддержка Move в «игроизации» «Даров смерти» так и напрашивается).



Heroes on the Move



Джек и Декстер, Рэтчет и Клэнк, Слай Купер и Бентли – шестерка героев собралась вместе, чтобы противостоять галактическому злу. В этом платформере-кроссовере будут знакомые локации из трех популярных сериалов, обширный арсенал и кооперативное прохождение на двоих. А с помощью Move удастся «крушить, швырять и стрелять», как заявляет пресс-релиз. Стоит, однако, заметить, что над Heroes on the Move трудятся люди, не имеющие прямого отношения ни к «Джеку», ни к «Рэтчету», ни к «Слаю», и никаких подробностей о новинке, помимо звездной линейки протагонистов, пока не известно.





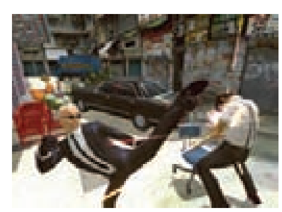
Time Crisis: Razing Storm

Порт аркадного рельсового шутера Razing Storm, спин-оффа сериала Time Crisis. Сюжет традиционен: американские спецназовцы расправляются со злобными террористами. В игре предусмотрят четыре режима: традиционный аркадный на двух стрелков; одиночный сюжетный со свободой передвижения а-ля FPS; рассчитанный на четырех Sentry, где нужно перебить как можно больше врагов; наконец, впервые в истории сериала, онлайновый, где до 8 человек смогут проявить себя в различных состязаниях как порознь, так и сообща. Также в релиз включат полные версии аркадной Time Crisis 4 и Deadstorm Pirates – то есть, на недостаток контента жаловаться точно не придется.



Kung Fu Rider

Игра, ранее известная как Slider, предлагает прокатить по безумным улицам мегаполиса ragdoll-модельку парня или девушки на первом же попавшемся средстве передвижения – хоть на офисном стуле, хоть на тележке из супермаркета. Попутно предстоит выделывать головокружительные кульбиты в воздухе и раздавать пинки охотящимся за героями бандитам, а ведь еще обещают и мультиплеер! Kung Fu Rider, определенно, сильный претендент на звание самой веселой и абсурдной новинки года.



echochrome ii

Продолжение любопытной головоломки преподносит сюрпризы: теперь нам предстоит управлять светом и тенью, изменяя видимость уровней – а, значит, и их структуру, ведь в echochrome перспектива решает все! Move здесь выполняет функцию фонарика. Помимо сотни этапов, разработчики добавили в игру конструктор, чтобы поклонники и вовсе никогда не расставались с echochrome ii. Также наличествует функция записи и прямой публикации на YouTube прохождения любого из уровней.



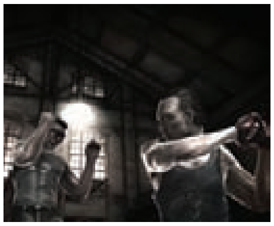
The Shoot



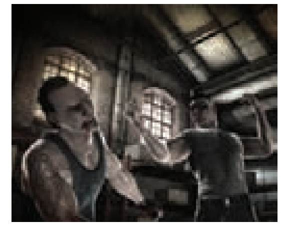
А вот этот рельсовый шутер (на сей раз – от самой Sony) вызывает уже куда меньше интереса. The Shoot приглашает двух геймеров на главные роли в боевики категории «B»: при помощи Move им предстоит расстреливать орды банальнейших противников (от роботов до ковбоев), уклоняться от вражеских атак и разрушать все на своем пути. Выглядит все пока слишком банально: яркие, броские цвета, характерные для «семейных» игр; пяток избитых локаций (дом с призраками, восстание машин, Дикий Запад); отсутствие какой-либо изюминки вообще. Кстати, для любителей шутеров Sony собирается выпустить насадку на пульт в форме пистолета, которая хоть и выглядит еще ужаснее, чем Wii Zapper, но может оказаться чуть лучше по функциональности.



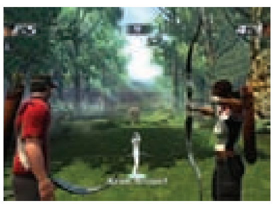
The Fight: Lights Out



Андерграундные кулачные бои без правил. The Fight: Lights Out (поначалу разрабатывавшаяся под названием Motion Fighter) – это файтинг с нетипичной перспективой: камеру расположат позади вашего персонажа, чтобы управление было максимально интуитивным. Для этого используются сразу два чудо-контроллера, и разработчики обещают, что The Fight заставит геймеров попотеть, ведь действия игрока передаются один-к-одному, и виртуальных противников придется дубасить энергично – прямо как в настоящей потасовке. Интересующиеся эффективностью подобных упражнений смогут удовлетворить любопытство, сверившись со встроенным счетчиком сожженных калорий. Sony к The Fight относится серьезно: для полного эффекта присутствия разработка будет поддерживать 3D.



Sports Champions



Настольный теннис, стрельба из лука, пляжный волейбол, метание диска, дуэли на мечах... Кажется, Sports Champions от Wii Sports Resort отличает только дизайн контроллера, поддержка онлайновых досок почета и наличие в списке дисциплин бочче. Игрокам, предпочитающим точное управление, предоставят возможность использовать два Move одновременно – для управления щитом при фехтовании, например. Что любопытно, Sony видит в Sports Champions козырную карту: игра войдет в бандл с камерой и пультом. Вспоминаются слова Реджи Физ-Эме, вслух задававшегося вопросом: «Что же может заставить покупателей Nintendo уйти к конкурентам?» Спортивный аргумент Sony кажется неубедительным.





TV Superstars



Еще один сборник «вечериночных» мини-игр. PlayStation Eye фотографирует геймеров – и они становятся героями различных телешоу: Frock Star (максимально эффектная ходьба по подиуму), Let's Get Physical (трюки и прочие зрелищные выкрутасы), Big Beat Kitchen (приготовление еды под исполнение песен в стиле хип-хоп), DIY Raw (перепланировка дома) и Super, Television, Acting, Agency (съемка рекламных роликов). Успех отражается на популярности игровых аватаров участников: они начинают появляться на постерах и первых полосах таблоидов. «Те же яйца, вид сбоку»?

Start the Party



Сборник из двух с лишним десятков мини-игр (как соревновательных, так и кооперативных, и даже одиночных) на четырех участников. Среди заданий – отражение атаки галактических роботов, охота на рыб с гарпуном, сражения с привидениями и многие другие. Камера «запоминает» внешность и голос геймеров, а также увековечивает их похождения на фото. Пока что не очень понятно, чем это отличается от сериала EyeToy: Play, и как в Start the Party будет использоваться Move.

SingStar Dance



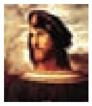
Новая часть караоке-сериала от Sony поддерживает до двух певцов (с микрофонами) и до четырех танцоров (с Move). Новый контроллер также активно используется в редактировании видеозаписей выступлений, которые впоследствии можно закачивать в специальную соцсеть My SingStar Online. Иными словами, отличия от предыдущей части для PS3 минимальны. **СИ**




ПОЛНАЯ БОЕВАЯ ГОТОВНОСТЬ...
STARCRAFT II
WINGS OF LIBERTY
WWW.STARCRAFT2.COM
BLIZZARD ENTERTAINMENT
В ПРОДАЖЕ
С 27 ИЮЛЯ 2010
© BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC., 2010 Г. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. WINGS OF LIBERTY ЯВЛЯЕТСЯ ТОВАРНЫМ ЗНАКОМ, STARCRAFT, BATTLE.NET,
BLIZZARD ENTERTAINMENT И BLIZZARD ЯВЛЯЮТСЯ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ ИЛИ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ BLIZZARD ENTERTAINMENT,
INC. В США И/ИЛИ ДРУГИХ СТРАНАХ. ВСЕ ПРОЧИЕ ТОВАРНЫЕ ЗНАКИ ЯВЛЯЮТСЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ СООТВЕТСТВУЮЩИХ ВЛАДЕЛЬЦЕВ.

PC
PS3
XBOX 360

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ЛЮК, Я ТВОЙ... Родриго и Чезаре Борджиа – реально существовавшие исторические личности. Родриго получил прозвище «аптекарь Сатаны» за свое искусное умение варить различные яды, а его сын Чезаре вообще был одной из самых неоднозначных личностей эпохи. Любопытно также, что Родриго умер, выпив по ошибке отравленное им же вино. Чезаре повезло больше – для его молодого организма доза оказалась несмертельной.

ХИТ?!



Assassin's Creed: Brotherhood

Судя по недавней E3, дела у Ubisoft сейчас идут очень даже неплохо: продажи высоки, новые игры разнообразны, нанятый в качестве ведущего актер Джоэль МакХейл веселит публику шутками про прически. Бизнес прет.



ТЕКСТ
Вячеслав Мостицкий

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PC
Жанр:
action-adventure/freeplay
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
Vellod Impex (консоли)
Разработчик:
Ubisoft Montreal
Количество игроков:
до 16
Дата выхода:
16 ноября 2010 года
Онлайн:
www.assassinscreed.us.ubi.com/brotherhood/
Страна происхождения:
Канада

Игр у издательства в этот раз действительно много: неожиданные Rayman Origins и Driver: San Francisco, галлюциногенный Child of Eden, дорогой Ghost Recon: Future Soldier, оригинальные innergy и Project DUST – из-за них даже идиотский Battle Tag, своеобразный Shaun White Skateboarding и халтурный (сравните с EA Sports Active 2.0 и родными играми Microsoft для Kinect) Motion Sports лично меня не так расстраивают. Самым главным, но и самым предсказуемым, украшением линейки стала новая часть Assassin's Creed: Brotherhood, которая поступит в продажу уже в середине ноября, то есть, спустя ровно год с момента выхода второй части. Всего лишь год, если быть точным до занудства.

Члены дружной мультинациональной семьи Ubisoft могут наперебой уверять журналистов, что-де Brotherhood – самостоятельная, полная значимых инноваций игра, а ни в коем случае не жалкий адд-он, наживающийся на славе предшественника. Слова-слова-слова. По предоставленным же для персонального ознакомления на выставке демоверсиям даже замыленным, невооруженным, поддатым, косым и подсле-



Новые комбинации в деле. Выглядит эффектно и жестоко. Эцио вообще потерял всякое уважение к смерти.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Что новая сюжетная кампания в Риме, управление братством асассинов и подающий огромные надежды сетевой режим вполне могут оправдать некоторую вторичность Brotherhood и поспешность релиза.

ЧЕГО БОИМСЯ? Несбалансированности и скудности возможностей мультиплеера, скучного сюжета, слишком уж мелочных нововведений и устаревшей графики. И сделайте наконец версию для PS3 как полагается!

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что сетевые забавы удержат внимание поклонников сериала, как минимум, до анонса третьей части. А еще что игра будет богата на материал для рубрики Titsbuster. Это очень важно.



Подглядывать – не только интересно, но и полезно. Можно вычислить маскировавшихся асассинов...



...и нанести одному из них неожиданный удар.



поватым – в общем, любым глазом видно, что перед нами то, что не вошло в Assassin's Creed 2, что хотелось реализовать, но не успели, или что для DLC-формата оказалось слишком хорошо. Поэтому и целевая аудитория новинки – это фанаты сериала. Если вы к ним не относитесь, а статью начали читать лишь для того, чтобы просто быть в курсе (или чтобы впечатлить одинокую красивую фанатку сериала – в таком случае срочно шлите письмо с ее фотографией в редакцию журнала), то вот вам краткий список достоинств, Brotherhood: новые приключения Эцио Аудиторе (как будто о Папае говорим, честное слово!), управление братством асассинов и, конечно же, мультиплеер. Все, спасибо за внимание. Тем же, кто к Assassin's Creed неравнодушен (а таких, судя по отчетам о продажах одной лишь второй части, набралось восемь миллионов человек во всем мире), будет интересно узнать о каждом пункте поподробнее.

За небольшой промежуток времени, прошедший с финала Assassin's Creed 2, успело произойти по крайней мере три важных события. Во-первых, Папа Римский Александр VI, он же Родриго Борджиа, главный враг Эцио, избежал смерти и вернулся к власти. Во-вторых, сам Эцио возглавил братство убийц, и, в-третьих, затащил в постель очередную девицу. Как раз после третьего в комнату к Аудиторе прилетает пушечный снаряд, герой спешно натягивает штаны и сигает в окно, после чего, отряхнувшись, видит свою виллу и окружающую ее крепость в плачевном состоянии – Чезаре Борджиа, сын Родриго, хочет взять поселение силой. Примерно так и начинается Brotherhood. Спустя несколько минут бодрого экшна нам показывают ролик, в котором дядя Эцио, Марио, вроде бы гибнет, а младшего Аудиторе вроде бы ранят – не иначе, интригу авторы закручивают. Показать начало – как правило, самый впечатляющий и захватывающий компонент любой игры, – возможно было и не самым

Происхождение видов

Почему Ubisoft в качестве примера сетевого режима показала именно Wanted, легко объяснимо. На самом деле, он уже был доступен всем желающим – но только в поделке для iPhone с незамысловатым названием Assassin's Creed 2: Multiplayer. Двухмерная графика, вид сверху, корявое управление и прочие прелести. По сути, это-то и есть «первый выпуск сериала с сетевыми возможностями», только всем как-то тактичнее притвориться, что такой игры никогда не было.



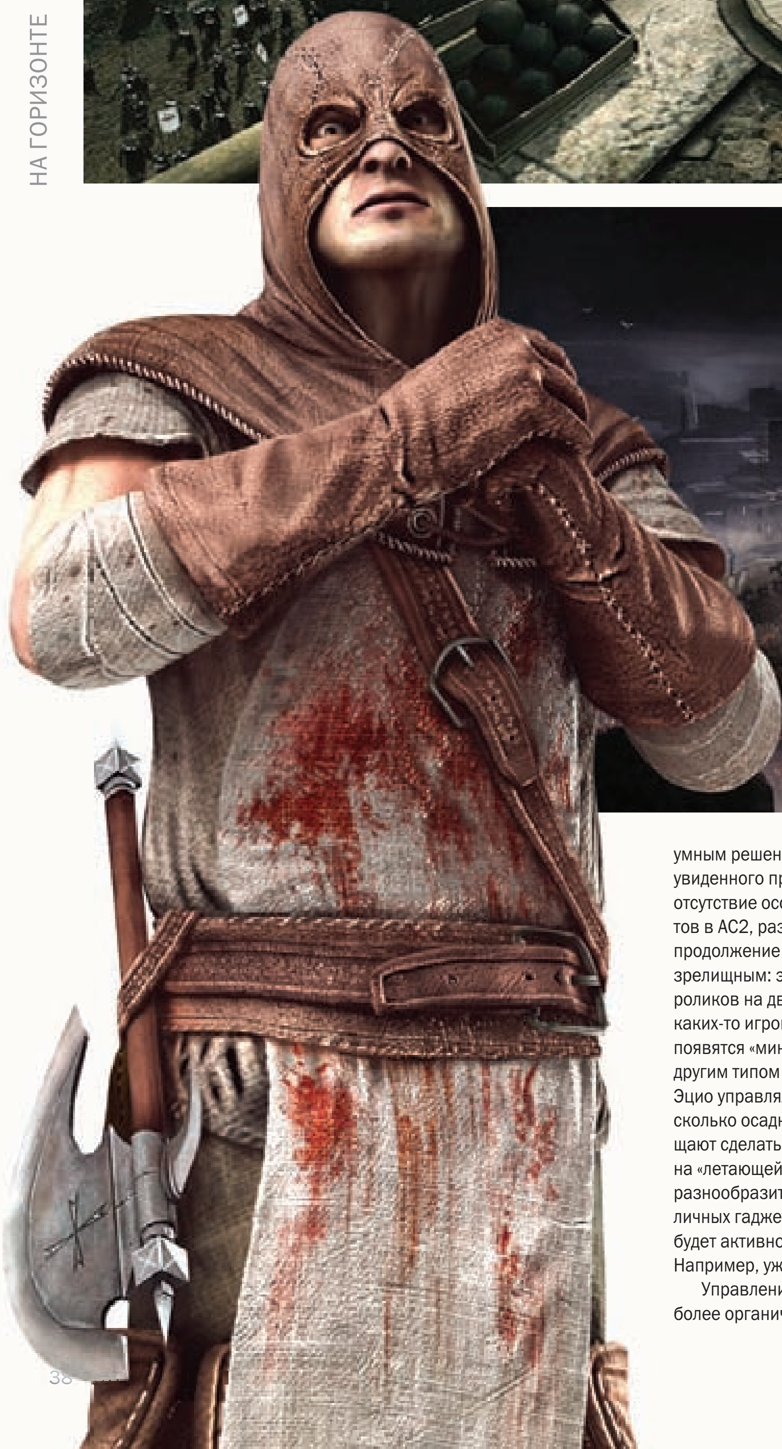
«Эй, ты внес в прошлое воскресенье пожертвования?»



Ох уж эта ренессансная Италия! Сначала предаешься утехам с девицей, а через минуту в панталонах стоишь за пушкой.







умным решением Ubisoft, зато эффектность увиденного приятно удивила многих. Сетуя на отсутствие особо запоминающихся моментов в AC2, разработчики планируют сделать продолжение более кинематографичным и зрелищным: это коснется как постановки роликов на движке, так и модернизации каких-то игровых аспектов. Например, появятся «мини-игры», а точнее, эпизоды с другим типом геймплея – на демонстрации Эцио управлялся с пушкой и разбомбил несколько осадных орудий врага; также обещают сделать более интуитивными полеты на «летающей машине» Леонардо да Винчи и разнообразить методы использования различных гаджетов и устройств, которыми нас будет активно снабжать конструктор-гений. Например, уже был заявлен парашют.

Управление другим «устройством», только более органического происхождения – то есть, лошадью – тоже претерпит некоторые изменения: теперь никто не заставит нас спешиться перед воротами, а на городские улочки разрешат въехать прямо на коне. Седло, кстати, вообще покидать захочется реже, ведь всадник Эцио научился множеству новых ударов и акробатических трюков. Если с первым все понятно – можно будет махать мечами-топорами и стрелять из лука, – то со вторым несколько сложнее. В интервью разработчики заявляли: «Лошадь также будет незаменима для реализации эффективных стратегий побега». Единственное, что приходит после этих слов на ум – быстрый прыжок из седла на какую-нибудь балку или уступ. Не будет же Эцио намеренно тянуть вожжи с такой силой, что скакун упадет и затормозит преследователей?

Другим новшеством, внедренным во благо эффектности происходящего, станет



Слева: Разработчики обещают одиночную кампанию длительностью в 15 часов. На вторую часть я потратил двадцать один час, так что цифры вполне правдоподобны.



улучшенная боевая система. Разработчики опять ссылаются на отзывы игроков: дескать, поступали жалобы на неторопливость сражений, на то, что умение защищаться превратилось в главную выигрышную тактику. Доля правды в этих упреках, безусловно, есть. В Ubisoft Montreal решили изменить ситуацию и превратить бои в новой Assassin's Creed из оборонительных в наступательные. Иными словами, хорош тот, кто бьет первым и быстро. Эцио достаточно минуты, чтобы расправиться с дюжиной солдат: они теперь не уходят в глухую оборону и не вынуждают караулить каждый выпад, чтобы ответить на него фатальным контрударом. Но не надо думать, что система упростилась (как это случилось в недавней Prince of Persia). Наоборот, появились настоящие комбо, которые включают в себя акробатические трюки, удары сразу по нескольким врагам и применение оружия дальнего боя, вроде небольшого арбалета или спрятанного в руках примитивного огнестрельного механизма. А когда Эцио отнял у солдата в тяжелых доспехах боевой топор и с оттягом метнул его в бедолагу, зал даже одобрительно загудел и поаплодировал. Ожесточившийся герой пришелся по вкусу публике. А ведь нам еще не показывали металлическую когтистую перчатку, отравленные метательный дротики, шприцы с ядом (Сорок Седьмой?), боевой веер, пружинный нож, арбалет и другое оружие!

Далее действие переносится на четыре года вперед, в 1503-й, и не куда-нибудь, а в самое сердце Италии – в Рим. Теперь приключения не будут выходить за пределы Вечного города, так что об исследовании расположенной между городами местности можно забыть. Зато полюбоваться архитектурными изяществом Ренессанса удастся вдоволь, а в масштабах игра, как заверяют создатели, нисколько не потеряет – столица по общей площади в три раза больше Флоренции и в несколько раз живописнее и разнообразнее. Впрочем, надо еще найти время, чтобы полюбоваться на Собор Святого Петра или Колизей: Рим увяз в коррупции и находится во власти криминала, как какой-нибудь Новый Орлеан или Детройт, а Эцио же вознамерился освободить Рим от тирании Родриго

Эй, бармен!

В тексте статьи действительно нет ни слова про Десмонда Майлза. Разговаривая об этой сюжетной линии, представители компании ограничиваются максимально расплывчатыми и неинформативными фразами вроде «История примет новый оборот» или «Открытые двери в истории Десмонда наконец начнут закрываться». Вспоминая, насколько нераскрытой была эта линия в общей картине Assassin's Creed 2, от продолжения можно ожидать сюрпризов.

В UBISOFT MONTREAL РЕШИЛИ ИЗМЕНИТЬ СИТУАЦИЮ И ПРЕВРАТИТЬ БОИ В НОВОЙ ASSASSIN'S CREED ИЗ ОБОРОНИТЕЛЬНЫХ В НАСТУПАТЕЛЬНЫЕ.



и Чезаре, а заодно и отомстить за смерть (смерть?) дяди Марио и разрушение семейной виллы. Но делать это он будет, конечно, не в одиночку.

Мысль о том, что в следующей Assassin's Creed мы перестанем действовать единолично, могла прийти еще в финале второй части, где по сюжету членами ордена ассасинов оказывались чуть ли не все знакомые Эцио, включая, наверное, даже голубей в штаб-квартире. В Brotherhood повзрослевший, заматеревший, отрастивший бородку Эцио под вашим чутким руководством будет вербовать и руководить начинающими убийцами, которые потом, возможно, дорастут до главным помощников и мастеров своего специфического дела. Assassin's Creed следом за Fable приобретает черты упрощенной экономической стратегии, только вместо зерна и туалетной бумаги тут – люди. Первый этап – вербовка: вступить в братство может или тот, кто уже хорошо владеет оружием и мечтает положить конец царящей в Риме несправедливости, или бедолага, которого выручили из передряги. Следующий шаг – тренировка: приобретать опыт и доказывать свою лояльность завербованные будут, выполняя поручения в различных уголках Европы, в первую очередь – устраняя конкретных лиц. Как намекают разработчики, всем персонажам выдадут набор характеристик и особых навыков, исходя из которых и будет просчитываться вероятность успешного исхода той или иной миссии. Поэтому, например, для заданий в людном месте и в дневное время разумнее выбрать человека, умеющего быстро и успешно прятаться в толпе. А если цель засела в высокой башне, то навык акробатики окажется весьма кстати. Как будет происходить раздача заданий, нам пока не рассказали, но скорее всего, это будет реализовано через особый интерфейс с текстовым описанием «заказов». Наконец, завершающий этап – распределение заработанных за выполнение поручений очков опыта по параметрам. Пока и этот аспект не подкрепили демонстрацией, но очень маловероятно, что из спасенного попрошайки, специализирующегося на карманных кражах, получится сделать элитного бойца или акробата – скорее всего, ассасины развиваются в пределах своей специализации, прибавляя в ранге и живучести.

Зачем вообще нужно это братство? Рим – большой город, центр «вражьего логова», и Папа окружил себя самыми лучшими, натренированными и опасными воинами. Без посторонней помощи Эцио с такими попросту не справится. Вот зачем необходимо мучаться с «прокачкой» ассасинов на протяжении всей игры – чтобы выставить профессионалов против профессионалов. Взращенные со старанием собратья смогут оказать Эцио заметную помощь во время выполнения очередного опасного задания. Если его заметили в толпе засевшие на крыше стрелки (кстати, они теперь в хорошо охраняемых районах выполняют работу лучников), можно отдать приказ помощнику устранить патрульных до того, как они распугают выстрелом народ внизу. Или, готовясь к убийству хорошо охраняемой цели, можно предварительно ослабить оборону и приказать нескольким опытным лучникам обрушить на цель град стрел. К сожалению, как именно будут раздаваться такие приказы, Ubisoft не рассказали, но судя по скорости и удобству их осуществления, это не составит особого труда.

Но, конечно, никакие посаженный на кол искусственного интеллекта «помощники» (если бы едкость сарказма зависела от количества кавычек, поставил бы пар десять) не заменят старых-добрых xbkjohn27 и fudg3yourself – то

Внизу: В Brotherhood будут и перки, и пресеты, и прочие признаки хорошего мультиплеерного тона.





ASSASSIN'S CREED СЛЕДОМ ЗА FABLE ПРИОБРЕТАЕТ ЧЕРТЫ УПРОЩЕННОЙ ЭКОНОМИЧЕСКОЙ СТРАТЕГИИ.

Студенты МГИМО празднуют выпускной. Чего-то не хватает.







Слева: Мультиплеерная бета Brotherhood выйдет только для PlayStation 3.

есть, друзей в PSN и Xbox Live. Проходить одиночную кампанию с ними вы не сможете – кооператива не будет –, зато они помогут одолеть оппонентов в сетевой схватке. Присутствует даже некое сюжетное обоснование мультиплеера, написанное по принципу «meanwhile, back in communist Russia». Дело в том, что все участвующие в сетевых матчах персонажи суть подключенные к анимии (мн. ч. от «анимус») люди в штаб-квартире Тамплиеров, которые с помощью т.н. эффекта просачивания (bleeding effect) хотят развить в своих подопытных навыки мастеров-асассинов. Хотя всем этим, конечно, можно не заморачиваться вовсе, а просто выбрать скин, режим игры, карту – и ринуться в бой. После чего упасть замертво через десяток-другой секунд. Хоть на данный момент был показан лишь один режим сетевой игры, Wanted, уже по нему видно, что скорость, стрейф и одновременная «стрельба» – не залог победы. Конкретно в этом режиме каждому игроку дается цель для устранения(отображается иконкой в углу экрана). Чем ближе вы к ее местоположению, тем больше заполняется круг-индикатор внизу экрана. Как только жертва оказывается в зоне прямой видимости, наступает самый ответственный момент: нужно не упустить ее, но и не спугнуть излишне активным поведением. Если убили цель незамеченным или эффектно, например в прыжке, (факторов будет больше в финальной версии), то за это вам отсчитают дополнительные очки опыта. Если же вас заметили, начинается фаза побега (со стороны жертвы), или погони (со стороны убийцы). Тут главное – не потерять из виду драпающего на всех скоростях бедолагу, иначе если он преуспеет, по истечении десяти секунд задание будет считаться проваленным. А догнать кого-то не так-то просто, потому что цель может закрывать за собой ворота, блокируя тем самым кратчайший путь, кидать дымовые шашки, притвориться другим персонажем или смешаться с толпой, вступив в бурную беседу или перепалку с владельцем оружейной лавки. С другой стороны, все эти, да и не только эти, трюки умеете делать и вы, однако «брать с собой» можно будет лишь два из них. Главная же пикантность режима в том, что вы – тоже чья-то цель, и для победы требуется не только выследить и убить жертву, но и периодически поглядывать назад, чтобы вовремя засечь охотника за вашей шкурой. Ситуация усугубляется одной интересной особенностью: все модели персонажей, снующих по карте, идентичны тем, что предоставляются на выбор игрокам, – то есть, по сути абсолютно каждый персонаж в толпе может оказаться асассином, и вычислить его будет довольно затруднительно. И интересно. Всего на данный момент раскрыта тайна девяти персонажей-типажей. Все они в рекламном трейлере расправлялись друг с другом по очереди под стильную музыку с последнего альбома английской группы These New Puritans. Остальные персонажи будут открываться по мере того, как вы будете взбираться на пьедестал почета, с максимальным пятидесятым рангом. Вот для этого, кстати, и понадобится накопленный за успешную кампанию опыт: для покупки новых скинов, усовершенствования аммуниции, приобретения новых гаджетов и трюков, и так далее. Будут и перки, и пресеты, и прочие признаки хорошего мультиплеерного тона.

Стоит признать, что сетевой режим даже сейчас выглядит очень увлекательно, а уж при должном количестве режимов и карт может и вовсе стать чем-то уникальным. Но в таком оригинальном подходе неправильный баланс способен погубить отличную задумку – вспомните необычные сетевые режимы самых разных игр, которые стали невостребованы из-за своей неотполированности и непродуманности в мелочах. Именно массив мелочей составляет значимое целое, которое в конечном итоге решает судьбу проекта. Одиночная кампания Brotherhood на самом деле не предлагает чего-то действительно нового, но обилие выверенных деталей, находящихся каждая на своем месте, могут настроить игрока положительно. И в таком случае мы скажем: «Ого, а игра-то действительно хороша!» **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО



НЕ OBLIVION 2! Человеку неискушенному покажется, будто Two Worlds II – банальный клон Oblivion. Со всей ответственностью заявляем: это не так. Возьмем, скажем, ролевую систему. В Two Worlds II навыки не повышаются от использования, приходится тратить на них очки, получаемые с ростом уровней. А значит, персонажа-универсала воспитать сложнее, придется выбирать специализацию. Да и мультиплеер, на который в Reality Pump всерьез делают ставку, явно не из Oblivion пришел. Скорее уж, из MMORPG какой-нибудь.

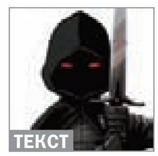
ХИТ?!

PC
PS3
XBOX 360

› Two Worlds II

То, что должно было стать всего лишь дополнением с подзаголовком Temptation, в итоге выросло в отдельную игру, отличающуюся от оригинала решительно во всем. Поклонники Two Worlds (если таковые были, конечно) ликуют: на арене вторая часть, обещающая новые и теперь по-настоящему захватывающие приключения!





ТЕКСТ
Андрей Окушко

Нет, решено: если стану Великим и Ужасным Черным Властелином, буду непременно убивать всех героев, что заявятся в мои владения без спросу и приглашения. А то ведь сколько можно: из года в год наблюдаем, как местные Владыки Страха и Повелители Тьмы вместо того, чтобы, поймав, сразу грохнуть всяких там паладинов и Воинов Света, начинают разводить какие-то кухонные «разговоры за жизнь» (с обязательным раскрытием всех планов по завоеванию мира), а потом еще и отправляют приключенцев в якобы хорошо охраняемое подземелье. Хотя большинство Черных Властелинов прекрасно понимают: переманить на свою сторону убежденных сторонников «светлой стороны Силы» почти невозможно, но попытки не прекращаются ни в книгах, ни в фильмах, ни в играх. Бедное глупое Вселенское Зло, его так и хочется пожалеть…

К чему это мы? Да к тому, что очередной Повелитель Мрака по прозванию Гандохар, известный нам по первой Two Worlds, не избежал всеобщей участи. Он заточил героя в надежнейшую, казалось бы, темницу и регулярно навещал его, читая лекции о собственном гандохаровом величии. Беретесь предсказать продолжение? Собственно, задачка нетрудная: в один прекрасный (для нашего светлого альтер эго, разумеется, прекрасный) день персонаж выбирается на свободу и становится на путь мести. Тем более что у него есть еще и второй повод разобраться с тюремщиком – печальная судьба сестры. А значит, пришло время разузнать все подробности прошлого Гандохара, найти его больное место и врезать по этому больному месту начищенным сапогом так, чтобы на-

Внизу: Интересно, девушка на переднем плане – уж не местная ли принцесса часом?



КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Two Worlds II унаследует от оригинала лишь главного героя и основную канву повествования. Все остальное (боевую систему, магию и даже графику) обещают изменить до неузнаваемости. В лучшую сторону, разумеется.

ЧЕГО БОИМСЯ? Дисбаланса в области магии с заклинаниями, укладывающими монстров и других игроков в два счета на обе лопатки, однообразия схваток в мультиплеере и вороха багов, от которого первую часть избавляли месяцами.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что, покончив с ошибками прошлого, Reality Pump со своим новым творением составит конкуренцию сериалу The Elder Scrolls и иже с ним. И пока у Two Worlds II есть все шансы вернуться на рынок RPG и задать всем шороху…

Версии на разных платформах немного отличаются внешне, но не слишком сильно. Не зря же представители Reality Pump заявляют, что планируют по максимуму использовать возможности всех типов «железа». Кстати, на PC можно будет играть даже на средних конфигурациях, хотя настройки графики и придется урезать. При этом Two Worlds II поддерживает как DirectX 9 и 10, так и 11 версию. Увы, из «фишек» последней будут задействованы лишь некоторые – движок начал создаваться достаточно давно, и кардинально его перерабатывать незадолго до релиза не планируется.



Изучив специальный навык, вы сможете по морю добраться до других островов. И даже найти где-нибудь хитро спрятанный пиратский клад.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
TopWare
Российский издатель:
«Акелла» (PC)
Разработчик:
Reality Pump
Количество игроков:
до 8
Дата выхода:
сентябрь 2010 года
Онлайн:
www.twoworlds2.com
Страна происхождения:
Польша

хальный претендент на господство над миром Антолоор раз и навсегда зарекся лезть туда, куда не просят.

К слову, у нас сразу же обнаружатся неожиданные помощники. Те самые орки, которые раньше с завидным постоянством становились на пути героя, теперь спасают его из заточения. Как, зачем, почему – все это тоже предстоит выяснить по ходу дела, посетив место жительства повелительницы почти уничтоженного народа, именующей себя Драконьей Королевой. А попутно заглянув в десятки других локаций, разнообразие которых впечатляет. Нам встретятся маленькие деревушки и большие города, выполненные в разной стилистике – от европейской до дальневосточной. Мы пройдем по пустыне, где царит двоевластие палящего солнца и песка, и по болотам с чахлой и гниющей растительностью. Спустившись в катакомбы, встретимся с населяющими их мумиями и скелетами, и заглянем в рудники с искусственными тоннелями и естественными пещерами. За всеми этими красотами (игра действительно выглядит эффектно на всех трех платформах) стоит движок Grace, созданный специально для Two Worlds II. Именно он демонстрирует нам, как солнечные лучи играют на поверхности воды, как колышутся на ветру листья деревьев, как колеблется воздух над чадящими факелами, как персонажи оставляют следы на песке. И не только следы: мы вполне можем влиять на окружающий мир, а не только на встречных NPC. Например, взять и переставить ящики так, чтобы добраться до места, куда иначе никак не попадешь. Или расколошматить в щепки дубовую дверь, закрывающую доступ в сокровищницу. Только помните: физика близка к реальной, и если бить по окованной металлом двери мечом, клинка нетрудно и лишиться.

Визуальная часть – первое изменение к лучшему, которое замечаешь при сборе информации о сиквеле Two Worlds, и, к счастью, не единственное, если верить словам разработчиков. А не верить оснований нет: сотрудники Reality Pump, посыпая головы пеплом, признались, что в оригинале был ряд недоработок. За что ведь только не ругали Two Worlds? Да за все ругали, если подумать. От банальных штампованных лиц прохожих до убогой системы боя на лошади, отстающей от той же Mount & Blade, как говорится, на два корпуса. Теперь же двух одинаковых NPC во всем мире площадью около шестидесяти квадратных километров днем с огнем не сыщешь. А боевка (не только конная) переработана так, что узнать прежнюю систему в ней непросто.



Вверху: На первый взгляд – самая обычная башня. Хотя не исключено, что именно в ней скрыт вход в опасное подземелье.

ИГРОК НЕ ПРОСТО «КРЫШУЕТ» БЕЗЗАЩИТНЫХ ПЕЙЗАН, А ПЕЧЕТСЯ ОБ ИХ БЛАГОПОЛУЧИИ, СЕЛЯНЕ ЖЕ ПЛАТЯТ ЕМУ НАТУРОЙ, А ТОЧНЕЕ – ЦЕННЫМИ ВЕЩИЧКАМИ.

Да, поначалу создается впечатление, что Two Worlds II в плане схваток с противниками недалеко ушла от предыдущей части с ее глупым давлением на одну и ту же клавишу на протяжении чуть ли не всего прохождения. Теперь же лишь начинающие герои демонстрируют относительное неумение обращаться с оружием, те же, кто немало прошел по пути, называемому гордым именем Прокачка, обнаружат в своем арсенале и новые приемы, и даже так называемые «finishing moves», наносящие огромный урон незадачливым тварюшкам, подвернувшимся под горячий меч. А чтобы совсем скучно не было, разработчики переделали AI противников, научив их сражаться в коллективе и адекватно реагировать на обстановку. Да, умеют это не все. Если мы столкнемся, скажем, с отрядом зомби, не стоит ждать каких-нибудь хитроумных планов – мертвяки будут тупо идти на нас, надеясь отгрызть какую-нибудь вкусную часть тела и пообедать ей. Другое дело – засада разбойников на дороге. И тут уже только держись: мечники, прикрываясь щитами, наступают с фронта, претенденты на звание ассасинов подкрадываются с тыла, а лучники и маги потчуют героя своими «гостинцами» издалека.

Изучение врагов и их повадок не раз сослужит нам хорошую службу. Встретив когтистого червя, мы будем знать, что подходить к нему на близкое расстояние не стоит, лучше обстреливать издалека. Ведь скорость

PC
PS3
XBOX 360



Смена дня и ночи в Two Worlds II тоже присутствует. И не только в качестве красивого эффекта – отдельные монстры гораздо чаще попадаются в темное время суток.

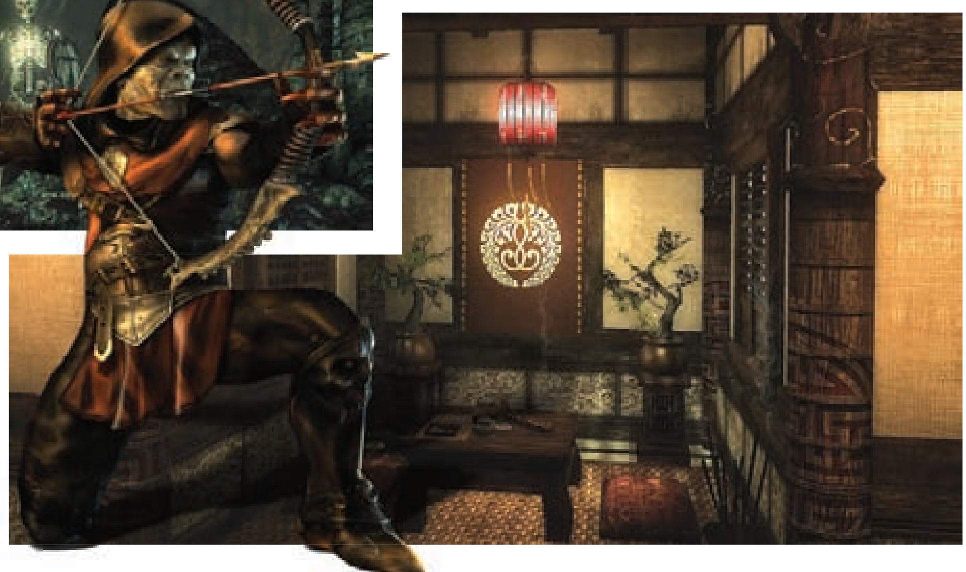


Скелеты, в принципе, опасности не представляют. Но если их собирается много, лучше поостеречься. Чтобы самому не попасть в ряды «костяной когорты».

МНЕНИЕ

МАРИНА ПЕТРАШКО

На самом деле поклонники Two Worlds (в моем лице, например) любили ее вовсе не за то. Это вторая после Gothic 2 игра, где можно увидеть «край мира» (но не свалиться с него – последняя степень свободы самовыражения – к сожалению). Поскольку сюжет, драки, монстры и все вообще, что обычно бывает в RPG, там ниже нижнего уровня, радоваться оставалось гибкости дурацких ситуаций. Можно было застать разбойников в их пещерном логове и затыкать мечом через тонкую стеночку. Можно было подманить чудовищного монстра к точке возрождения и два часа радостно пилить его хоть пилочкой для ногтей вместо ножа, ибо перевес заведомо был на твоей стороне. В этом смысле Two Worlds – идеальная игра для фриков и «блондинок», только начинающих исследовать жанр, ибо о «правильной прокачке» беспокоиться не нужно (а возможность слить клинки одного типа в убермеч доставляет радость обеим категориям). Плоха в этом отношении была только дальняя от стартовой точки часть карты, где концентрация интерактивных объектов как источников приколов и внутриигрового пранка оказывалась уж совсем ничтожной. Вот именно это – неравномерное заселение карты – и нужно исправлять в первую очередь. Боюсь, что разработчики взяли заведомо ошибочный курс, и попытки подкорректировать искусственный интеллект или сюжет убьют прежние возможности поиздеваться над окружающим миром, но не добавят новых, а качество исполнения в итоге останется на уровне первой части. В Risen, при всех ограничениях масштаба, осталось некое mojo, делавшее ее «такой же Gothic 2». Не вымарали бы его из Two Worlds в попытках «улучшить» игру.



у монстра не очень, а вот удар смертоносен, так что лучше держаться подальше, чтобы выжить. Умный герой не подпустит к себе и косильщика, которого издали легко принять за человека, но позже понимаешь, что таких клыков и невероятно острых рук-лезвий у homo sapiens не бывает. А вот оборотня проще прикончить именно мечом или топором – он слишком быстр, чтобы не уклониться от метательных снарядов.

Пугает, однако, то, что хорошо прокачанный волшебник выглядит пока посильнее воителя. И виной тому возможность почти безгранично сочетать разнообразные эффекты заклинаний, сотворяя неожиданные комбинации. Взять, например, самонаводящуюся молнию, взрывающуюся после контакта с врагом, да еще и вызывающую в определенном радиусе дождь из… наковален! Зачем? Ну, чтоб побольше урона нанести, да и просто по приколу. Нужны еще примеры? Пожалуйста: запускаем в некстати подвернувшихся супостатов огненным шаром, поднимающим зомби и параллельно исцеляющим главного героя. Единственная загвоздка: чтобы создать такое заклинание-коктейль, придется немало поработать над собой, прокачав «силу воли» и навыки из магической ветки. А иначе останется довольствоваться стандартными заклятиями. Впрочем, их больше сотни, и даже рядовой воин с зачатками чародейских умений обязательно найдет что-нибудь полезное для себя.

К слову, об умениях. Всего есть шесть веток, большинство – с говорящими названиями (трудно не понять, какие навыки разместились в линейках sorcery или archery). Но кое-что нуждается в пояснении, в частности, раздел «торговля». Вопреки первому предположению, посвящен он не только и не столько умению купить подешевле да продать подороже, сколько хорошо знакомому всем знатокам MMORPG явлению под названием крафт. Не нравится старый меч, продавать который за гроши жалко, но и хранить нет никакого смысла? Разбираем клинок на части и используем их для улучшения нового двуручника. Хотим, чтобы топор наносил не только физический урон? Достаточно вставить в него специальный артефакт. Впрочем, получить таким образом чудо-оружие, сносящее головы десятку монстров на раз, все равно не выйдет – ошибки первой части были учтены. Чем дальше мы улучшаем, скажем, лук, тем дороже обходится каждый следующий апгрейд и тем меньше толку от него будет. Придется искать разумный баланс между затратами и отдачей от них.

Отдачу, кстати, мы получаем не только от банальных мечей или кирас. Есть здесь и интереснейшие артефакты, как тот же упомянутый разработчиками Oculus. Чтобы получить его (как и чтобы обзавестись собственным домом) придется выполнить побочный квест, но дело того стоит. Кто же откажется от летающего неуязвимого глаза, способного показать нам, что творится в метрах семидесяти, в том числе за углом? А при случае глаз этот еще и другую помощь окажет, например, бомбочку стае вражин подбросит. Конечно, постоянно такое творить не дадут, но в выходные и праздничные дни наверняка порадуют новыми способностями летающей штукенции. Жаль только,

Вверху: В закрытые комнаты проникаем, используя навык взлома (мини-игра прилагается). Да, вору в Анталооре есть куда приложить свои силы.

Не последнюю роль в геймплее играют книги. Некоторые фолианты насчитывают до сорока страниц, причем читать их настоятельно рекомендуется: создатели запрятали в текстах массу полезной информации. Например, где найти клад старого пирата. Или, как получить побочную линейку квестов, выводящую нас на магический топор невероятной силы. Или, как убить монстра, кажущегося на первый (второй, третий – нужное подчеркнуть) взгляд неуязвимым…

что в мультиплеерные бои его с собой взять не получится.

Да-да, без мультиплеера не обойдется, как же иначе? Но если в сингле главный герой определен заранее (человек-мужчина из первой части, хорошо хоть, с изменяемой внешностью), в многопользовательской игре не все так однозначно. При желании можно создать прелестную даму, причем Reality Pump обещает, что редактор позволит сотворить действительно представительницу прекрасного пола, а не страшилище, при виде которого любой нормальный мужчина сбежит на край света. А коли вздумается – можно поиграть и за орка, в конце концов, раса эта перестала быть врагом номер два (номер один – по-прежнему Гандохар). В любом случае в мультиплеере придется прокачивать персонажа с начала, но где порезвиться, найдется. Часиков пятьвосемь наверняка уйдет на сюжетные миссии специальной кооперативной кампании, повествующей о жизни Анталоора в период, предшествовавший основным событиям Two Worlds II. Если же не терпится броситься в схватку с другими геймерами, к нашим услугам как бои один на один, так и командные сражения, где сходятся до восьми человек. Но вообще-то к таким баталиям лучше подготовиться, и поможет в этом специальный режим Village.

В нем под наше управление попадает небольшое село, жители которого души не чают в своем господине. Но степень их обожания зависит от того, помогаем ли мы селянам в трудных ситуациях, а ситуаций таких обещают массу. В основном, конечно, проблемы связаны с нападениями, что надо отражать, а также с поиском необходимых для развития экономики ресурсов. Да, кто-то скажет, что это скучно и примитивно, но ведь этот кто-то не знает, зачем здесь собака порылась. Игрок не просто «крышует» беззащитных пейзан, а печется об их благополучии, селяне же платят ему натурой, а точнее – ценными вещичками. Каждая деревня специализируется на том или ином виде экипировки, и чем больше мы о ней заботимся, тем выше качество изделий, выходящих из рук кузнецов, оружейников, портных, ювелиров. Некоторые такие предметы по своим характеристикам сильнее любых аналогов, что можно найти в кооперативных приключениях или купить в магазине. Вот только произвести сразу все своими силами не выйдет, придется меняться с другими геймерами, чьи поселения специализируются на иных товарах. А потом покрасить новенькую броню в желаемый цвет (да, здесь и такое возможно) и отправиться на PvP-арену демонстрировать соседним лендлордам, где раки зимуют.

Конечно, Two Worlds II не назовешь игрой инновационной – практически все перечисленное мы уже видели раньше. Но в комплекте набор «фишек» смотрится ой как неплохо, а значит, в сентябре у любителей хороших RPG появится повод отправиться еще разок в мир Анталоор, чтобы снова накостылять силам зла, обзавестись собственным феодальным владением и плечом к плечу с товарищем порубать сотню-другую монстров, честно поделив найденную добычу. **СИ**



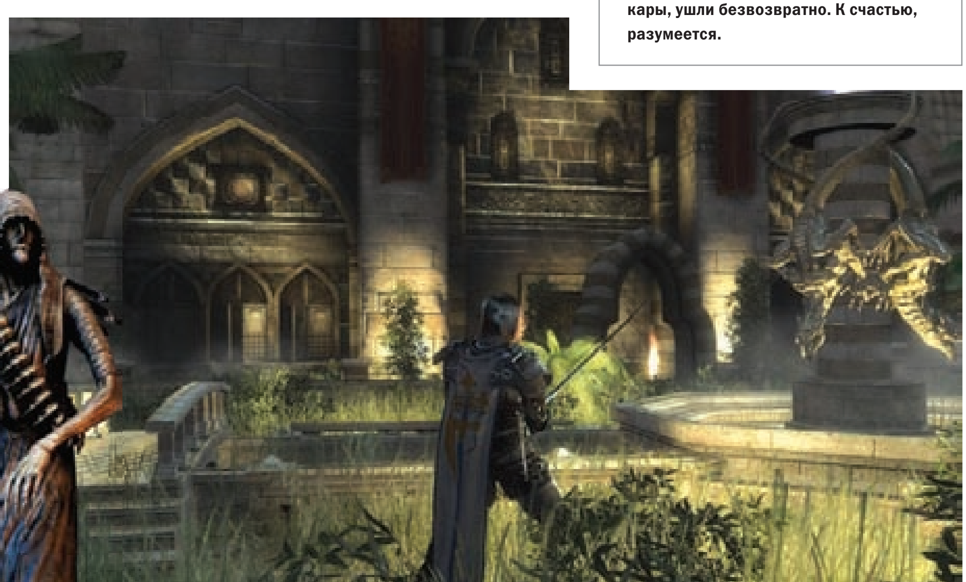
Вот так вот: один вражина спереди, другой сзади. И надо быстро расправиться с обоими, а то ведь мало не покажется…


Вверху: Столь красивые виды обещают на каждом шагу. И если не врут, то по Анталоору будет интересно просто путешествовать – ради зрелищ, а не ради хлеба.

Очень многое в игре зависит от отношения к вам NPC. Порешили в городке безвинного прохожего? На вас могут наброситься, могут арестовать, могут начать игнорировать или вообще перестать пускать в данное поселение. Нагрубили торговцу и отказали ему в исполнении пустячной просьбы? Не удивляйтесь, что цены на товары в лавке взлетят до небес. Практически любые действия отразятся еще и на концовке, так что бесславные времена оригинала, где дозволялось вырезать мирных жителей десятками без всякой кары, ушли безвозвратно. К счастью, разумеется.

РАЗРАБОТЧИКИ ПЕРЕДЕЛАЛИ AI ПРОТИВНИКОВ, НАУЧИВ ИХ СРАЖАТЬСЯ В КОЛЛЕКТИВЕ И АДЕКВАТНО РЕАГИРОВАТЬ НА ОБСТАНОВКУ.

Извечная проблема многих RPG, в которых герой переходит из одной части сериала в другую, – как объяснить тот факт, что персонаж потерял все навыки и превратился в необученного новобранца? В большинстве случаев применяется нехитрый прием с амнезией, но Reality Pump отступила от канонов: у них виной всему многолетнее пребывание в темнице. В самом деле, если практиковаться в фехтовании или использовании отмычек негде, и на протяжении лет эдак пяти-семи сидишь в камере, поневоле перестанешь быть крутым конаном, в одночасье истребляющим сотни орков или других «слуг зла». Конечно, даже в этом случае трудно забыть все, но нашему герою это удалось.


Справа: Разнообразные источники света заставляют предметы отбрасывать «честные» тени. И даже зеркала отражают персонажа, как положено.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



FF XIV ОСТАЕТСЯ ВЕРНА PS3 И PC В Square Enix принципиально не возражают против появления четырнадцатой «Фантазии» на Xbox 360, но, как заявил продюсер Хиромити Танака, пока на появление версии для этой платформы рассчитывать не стоит. Дескать, главная загвоздка – в обособленной от прочего Интернета структуре Xbox Live. Кстати, доступ в FF XIV предсказуемо окажется платным: уже известно, что с пользователей будут взимать ежемесячные абонентские взносы, вот только точную сумму еще не назвали.

ХИТ?!

Справа: Специализация классов окажется не настолько жесткой, как в FF XI. Профессий, которые бы можно было классифицировать как «танк», «хилер» или «дэмэдж дилер», не будет.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, PC
Жанр:
role-playing. role-playing. MMO.fantasy
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
не ограничено
Дата выхода:
2010 год
Онлайн:
http://www.finalfantasyxiv.com/
Страна происхождения:
Япония



ТЕКСТ
Наталья Одинцова

› Final Fantasy XIV

Когда-то эту ММО называли Project Rapture. Тайное давно стало явным, и теперь разве что ленивый не знает – четырнадцатая Final Fantasy предназначена для поклонников онлайна.

Продюсер Хиромити Танака, раньше трудившийся над FF XI (а в еще более отдаленном прошлом – над выпусками Seiken Densetsu), не устает повторять: к World of Warcraft, Lineage II и другим хитам жанра он и его команда, разумеется, приглядывались, но копировать формулу успеха не собираются. От прочих MMORPG их детище будут отличать несколько особенностей. В первую очередь, это «гилдлив» – местная система квестов (название совпадает с обозначением таблички-пропуска, позволяющей инициировать нужную миссию). Она, по словам Танаки, помогает игрокам эффективнее распоряжаться своим временем – зарабатывать награды или разучивать навыки даже за такой сравнительно короткий для ММО промежуток времени, как 30 минут. Во-вторых, чтобы сменить специализацию персонажа, достаточно просто экипировать другое оружие. Вдобавок, навыками, разученными, скажем, в амплуа воина, можно будет воспользоваться и тогда, когда боец поменяет профессию (не без ограничений, но об этом позже). Еще один пункт обязательной программы – интригующий сюжет. Приобщать к подробностям истории будут словоохотливые NPC: у мира, в котором нам предстоит очутиться, весьма богатое прошлое. И, наконец, едва ли не самое главное – акцент сделан на PvE (сражениях с монстрами), а не битвах против других игроков.



Пока персонаж не достает оружие, считается, что он находится в пассивном состоянии (Passive Mode). Атаковать внезапно подскочившего монстра, пока меч находится в ножнах, не выйдет, зато раны залечиваются автоматически. Один щелчок клавиши – и вот герой уже в полной боевой готовности (Active Mode), причем в любой момент можно переключить режим, чтобы, например, поправить здоровье во время боя. Противники играют по тем же правилам, поэтому упреждающие удары («активный» боец нападает на «пассивного» супостата до того, как тот очухается и приготовится атаковать) позволяют начать бой на более выгодных условиях. Правда, берегитесь – превентивно могут вцепиться и в вашего подопечного.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Эта MMO от Square Enix, если верить разработчикам, окажется не так строга к новичкам и перенасыщена гриндингом, как FF XI. Геймерам стремятся обеспечить максимально комфортные условия: например, сменить класс или играть соло теперь так просто, как никогда раньше!

ЧЕГО БОИМСЯ? Что PC-версия окажется невыносимо требовательна к «железу» и многим не хватит ресурсов компьютера, чтобы ее запустить. Что квесты окажутся однообразными и о многих ограничениях на создание пати нам пока попросту не говорят.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На увлекательные битвы в красивом антураже, на умильность коротышек-лалафель и фигуристость эльфоподобных девиц, на десятки опций в генераторе персонажей и удобную прокачку.

На E3 проскальзываю в импровизированную комнату-шатер, которую на стенде Square Enix устроили для презентаций игры, и тут же оказываюсь перед выбором, за какой компьютер садиться. На шести запущена обычная демоверсия, а к еще двум прилагаются стереоочки. «То есть, вдобавок к Crysis 2 и Killzone 3 стоит ждать еще и FF XIV 3D?» – спрашиваю я у стендистов. Те улыбаются: «Да нет, окончательное решение пока не приняли. Это просто пробный вариант, чтобы изучить реакцию посетителей. Вот вам, кстати, как?» Вооружаюсь очками и расплывающаяся картинка обретает четкость, вызывая почти моментальную ассоциацию с диарамой наподобие тех, что выстраивают умельцы, расписывающие армии вархаммеровских солдатиков. Вот умильно-пряничные домики (так и тянет проверить, не из картона ли), вот мост и лужайка рядом с ним, вот ушастая девочка-кошечка (кажется, можно протянуть руку и вынуть ее из экрана, а потом поставить на полку) бегает взад-вперед, послушно следуя приказам. Ощущение, что смотришь на витрину магазина для любителей моделек, нельзя назвать неприятным (красиво же!), но через пару минут я таки перехожу к обычной версии: в ней все, что раньше казалось совершенно кукольным, теперь выглядит куда правдоподобней.

Если вы следите за тем, как идет разработка FF XIV, то наверняка в курсе, что тестирование альфа-версии преемницы FF XI (в ней, по сообщению Square Enix, было доступно где-то 10% финальной игры) началось еще в марте этого года и закончилось в середине июня. Не секрет для вас и то, что к запуску бета-версии (в ней уже окажется 20% от грядущего мира) очень многое в существующем билде изменят: начиная от графики (ищите врезку с наглядным сравнением на соседних страницах) и заканчивая боевой системой. Как раз принципы сражений, а заодно и генератор персонажей предлагали изучать по демоверсии на E3.

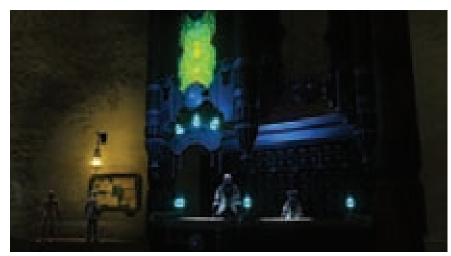
Континент Эорзея приютил представителей шести рас, внешне похожих на народы FF XI. Люди как люди (хюр), красотки мико'те (те самые девочки-кошечки), остроухие эльфоподобные элезен с непропорционально длинными шеями, мускулистые гиганты ругадин сменяют друг друга на экране, пока я определяюсь с нацией. В итоге останавливаюсь на лалафель – согласно официальной характеристике, малорослых, прытких и чрезвычайно умных гуманоидах (в альфе расовая принадлежность никак не влияла на параметры героя, но разработчики сообщали, что в будущем, возможно, какие-то различия предусмотрят, хотя и не такие значительные, как в FF XI). Дальше – интереснее: изменять предлагают едва ли не весь облик героя, от цвета волос и наличия веснушек до степени тучности. При желании можно ускорить процесс, согласившись на базовую комплектацию (иначе медитируя над палитрами, легко увлечься не меньше чем на полчаса) или воспользоваться только некоторыми опциями. А вот сделать совсем уж заплывшего жиром, пучеглазого коротышку или помочь ему оказаться на две головы выше соплеменников предсказуемо не получится. Фантазировать предстоит в рамках предусмотренного геймдизайнерами – компромиссное решение, позволяющее сократить число одинаковых на физиономию персонажей и в то же время сохранить их облик эстетически приемлемым для расы.Тем не менее, особое умиление в случае с лалафель вызывает богатая подборка носов пуговкой, различия между которыми по большому



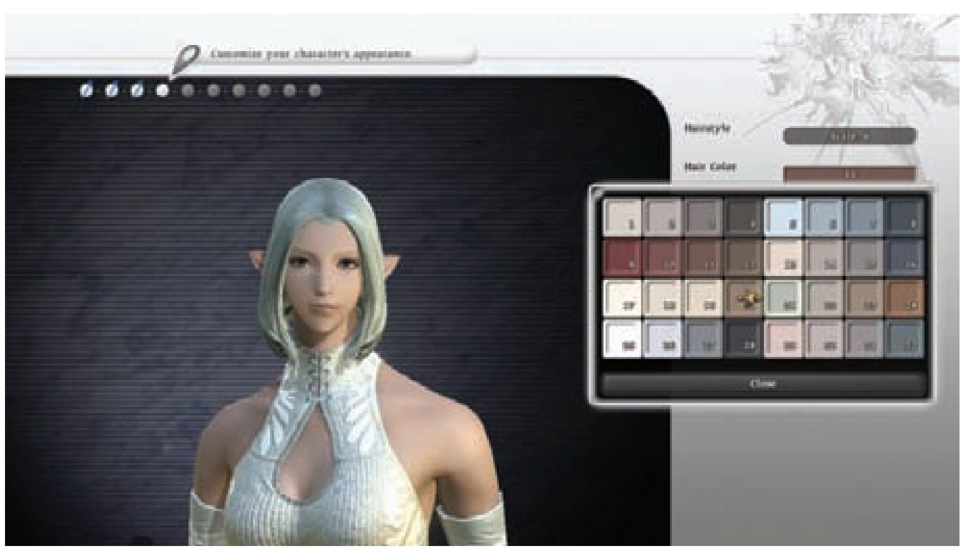
Включите свет!

Те, кого допустят до бета-версии Final Fantasy XIV, смогут насладиться графическими эффектами, которых в альфе еще не было. Например, шикарной системой освещения.





Внизу: Мы-то думали, что все эльфоподобные выглядят хрупкими. А вот они какие, широкоплечие девушки расы элезен!





Слева: PS3-версия FF XIV поддерживает 720p, а вот PC-вариант способен выдать и 1080p - если компьютер справится!

счету условны. «А еще можно будет подобрать хвост для мико'те», – комментируют стендисты на случай, если я вдруг усомнюсь в богатстве опций.

Когда с внешностью покончено, наступает черед выбирать профессию, принадлежащую к одной из четырех дисциплин. Как уже говорилось, кем бы сперва ни оказался ваш герой в FF XIV - тауматургом (маг, который постиг науку забирать себе силу врагов и травить их ядом), или же лучником, - он в любой момент сможет сменить класс, попросту выудив из вещмешка другое оружие. В бете будут представлено большинство будущих профессий, но создатели оставляют за собой право добавить в финальную версию еще несколько. Изначально сообщалось, что очков опыта не будет в принципе, и совершенствовать мы будем только умение владеть, скажем, посохом или копьем. Но в альфе за истребление монстров все же премировали экспой. За ее счет повышался так называемый «физический уровень» персонажа, а игроку выдавались бонусные очки – их предлагалось распределять между характеристиками вручную. В бета-версии, как выяснилось, сохранится та же система, только за приобретение нового физического уровня будут награждать как бонусными физическими, так и бонусными элементальными (видимо, будем наращивать себе «плюс 20% к эффективности огненных заклятий») очками. Кроме того, некоторые параметры (показатели здоровья, магии и энергии для особых приемов) будут улучшаться автоматически. Вдобавок, насовсем упразднят характеристики вроде харизмы, удачи и проворства (agility).

Но и выбором класса процесс создания героя не завершается. Еще нужно определиться с датой рождения (мгновенно на ум приходит FF Tactics с ее совместимостью по знакам зодиака) и божеством-покровителем. «А не получится так, что я выберу, условно говоря, местного Ареса, хотя хочу играть магом, и мне от этого союза никакой пользы не будет?» – интересуюсь я у стендистов. «Да нет, там с бонусами все хитро!» - улыбаются они, но подробностями не делятся.

Жду, что сейчас мне предложат закругляться и вести свежеслепленного лалафеля в бой, но нет, для демонстрации сражений подгружают специальную локацию и выдают уже прокачанного персонажа. Кому-то, как потом рассказывали коллеги, пришлось вместе с напарниками валить в пещере крабов-переростков, мне же выпала миссия на лугу. Присоединяюсь к пати, наш лидер инициирует квест (перед началом можно выбрать уровень сложности) и вот мы уже бегаем, собирая по долине некие страницы. Как только находим последнюю, вылезают монстры. Известно, что в зависимости от типа квеста недруги смогут призывать помощников или еще какие-то фортели выкидывать (какие именно, создатели умалчивают), но наша дичь всего-навсего пыталась удрать. По-быстрому осваиваю военные премудрости: взять оружие наизготовку, выбрать какой-нибудь из доступных приемов, отдать команду на выполнение. Персонаж тычет в противника копьем, а специальный счетчик (stamina bar) постепенно опустошается – мол, игрок оплачивает энергией каждый произведенный удар. Стоимость у всех приемов разная: чем проще навык, тем дешевле. Как только запас иссякнет, бойцу придется временно бездействовать, пока счетчик заполняется. Схватка проходит достаточно быстро (самое сложное, пожалуй, освоиться с управлением) – в отличие от альфы, где паузы между ударами, кажется, длились целую вечность.

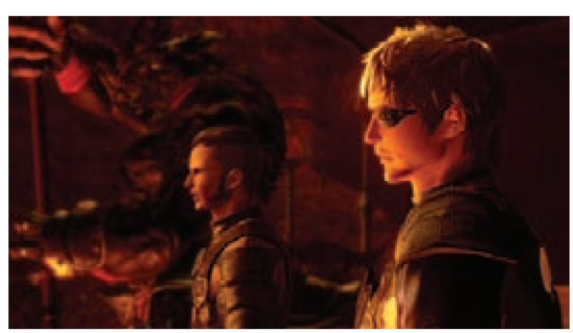
Кроме того, память у героев, как обычно, девичья – если прием не экипирован, использовать его невозможно. Добавить новое умение можно в том случае, если в списке (здесь он представлен так называемой «экшн-линейкой») остались свободные слоты, и если общий лимит допустимой «экшн-стоимости» (а даже простой тычок копьем имеет цену!) не исчерпан. В бета-версии на экшн-линейке будет 30 слотов, и судя по всему, какие-то из них зарезервируют для приемов, соответствующих основному оружию, а какие-то оставят под вспомогательное вооружение, плюс еще десять отведут под крафтерские уловки.

За те полчаса, что длится презентация, толком распробовать боевку, привыкнув к управлению, или даже просто побегать по миру, любуясь пейзажными красотами, конечно же, не успеваешь. Тем не менее, FF XIV пока выглядит крайне соблазнительно, обещания про ненавязчивость прокачки ласкают слух, и удручает только официальный бенчмарк, намекающий, что с моим не слишком современным компьютером стоит рассчитывать разве что на бетатест PS3-версии. Прием заявок, кстати, обещали начать в июле. **СИ**

В одиночку, по словам создателей, в FF XIV вполне возможно преуспеть, хотя и не так просто, как с командой. Пока неясно, сколько персонажей должно быть в пати для наилучшего результата. В FF XI оптимальной считалась команда из шести бойцов, но сейчас обещают не затягивать гайки и предусматривать разные квесты: такие, которые выгодно выполнять группами по трое, и рассчитанные на целую толпой (скажем, восемь участников).

СДЕЛАТЬ СОВСЕМ УЖ ЗАПЛЫВШЕГО ЖИРОМ, ПУЧЕГЛАЗОГО КОРОТЫШКУ ИЛИ ПОМОЧЬ ЕМУ ОКАЗАТЬСЯ НА ДВЕ ГОЛОВЫ ВЫШЕ СОПЛЕМЕННИКОВ ПРЕДСКАЗУЕМО НЕ ПОЛУЧИТСЯ.

Внизу: Проникаться сюжетом предложат так же, как и всегда, – разговаривая с NPC.



Fable III глазами Питера Молинье



ТЕКСТ
Хайди Кемпс



Даже Питеру Молинье становится не по себе, когда наступает время браться за продолжение популярного сериала. Нашу беседу на E3 он начинает с перечисления успехов первых двух Fable, упомянув, что выпуски разошлись суммарным тиражом в 10 млн. копий. «Это впечатляющий результат, – повторяет он, – и поклонников у цикла – множество. Но геймдизайнеру в такой ситуации есть чего испугаться! Когда в мире столько людей, обожающих твою игру, обязательно найдутся те, кто придет к тебе и скажет: "Вы должны сделать так, и просто обязаны сделать эдак, но вот то-то менять не смейте, потому что нам оно очень нравится!"» Выдержав паузу, Молинье продолжает: «И когда настал черед заняться Fable III, мы спросили себя: насколько нам хочется меняться? Здравомыслящие, логичные люди сказали бы: «Не слишком сильно, потому что у нас уже есть все эти фанаты». А мы решили: «Давайте все переиначим еще раз!»

? Чем же Fable III отличается от предшественниц?

Итак, во-первых, мы предложим вам совершенно уникальную историю – такую, какой до сих пор не встречалось ни в одной видеоигре. Во-вторых, мы сменим направление: откажемся от RPG в пользу экшна с адвенчурными элементами и вдобавок переиначим сам этот жанр! В-третьих, полностью переделаем интерфейс, да так, что это абсолютно все изменит. Вот вам вкратце Fable III – три грандиозных перемены.

? В чем же заключается уникальность вашей истории?

Давайте сначала поговорим о злодеях. Злодеи в поп-культуре все какие-то одинаковые, не так ли? Они: а) действительно гнусные; б) обречены умереть жуткой смертью; с) всегда появляются в финале игры, фильма, и т.п. Почему дела всегда обстоят именно так?! В общем, в Fable III наш главный злодей – Логан, король Альбиона. Он управляет государством так, что здесь не редкость – детский труд, голод, проститу… ох, я не уверен, что стоит это слово произносить!

? Древнейшая профессия?

О да! *смеется* В общем, творится полное безобразие. Мы его списали с деятелей вроде Генриха VIII и Саддама Хуссейна. Вам же, конечно, предстоит стать героем! Который придет и свергнет этого короля. Когда добьетесь успеха, это будет означать, что вы преодолели половину пути. И теперь сами станете королем, испытаете чувство всемогущества, которое приходит вместе с властью и ответственностью. Представьте, что бы вы сделали, если бы управляли королевством вроде Альбиона. Как распорядились бы деньгами? Как поступили, если б у вас была сила казнить и миловать? Решения и их последствия распространяются не только на вас и тех, кого вы встретите, они влияют на всех подданных. Поэтому мы и говорим, что наша история будет уникальной, и вы сможете сделать ее такой, какой захотите.

? Вы еще говорили об изменившемся геймплее.

Да. Как и в первых двух играх, вы можете ходить по городу, общаться с NPC. Вам удастся в любой момент прикоснуться к другому человеку – это механика, которую мы позаимствовали у Ico. Можете схватить какого-нибудь парня, отвести его в бар, купить ему выпивку. Но зачем вам вообще что-то делать? Потому что вы пытаетесь быть революционером, бунтарем, и все это общение должно мотивировать людей поддержать вас в битве против короля. Заслужить чужое уважение или внушить

человеку ужас – значит, добиться, что он будет следовать за вами. И если вы сумеете привлечь кого-то хоть мало-мальски значимого, его друзья и приспешники тоже к вам присоединятся.

Сценарий с последователями применим ко всему, что вы делаете в игре. Так что если, например, породнитесь с кем-нибудь из высшего общества, то получите больше сторонников, чем если бы женились на обычной крестьянке. Выполните поручение кого-нибудь влиятельного, и его соратники станут вашими.

? А что насчет интерфейса? Как он изменился?

Взгляните на кнопку «старт» на контроллере. В Fable II вы нажимали на нее, и вылезали бесконечные списки вещей. Это для RPG норма. Но почему все всегда к этому сводится? Теперь вы нажимаете кнопку и попадаете в место под названием Святилище. Оно заполняется по мере того как вы играете – мечами, деньгами, ачивментами – все на виду. Я захожу в любую комнату в Святилище и вижу все свои пожитки. Могу подобрать костюм и переодеться. Вдобавок, предметы прокачиваются, когда вы их носите, а не потому, что вы на них очки тратите. Остроту вашего меча определит то, как вы его используете – убиваете невинных или же злодеев. Вы сможете мастерить вещи. Так почему не позволить вам, игроку, продавать сделанное в онлайне.

Еще у нас очень интересно организована карта мира. Действие не замирает только потому, что вы решили посмотреть на карту. Вы можете покупать дома, общаться с людьми. Это очень пригодится, когда вы наконец станете королем.

? То есть, по-вашему, вы уже довели формулу RPG до совершенства в Fable II и пора менять жанр?

Скажу начистоту: Fable III мы сперва видели как RPG. Мол, вот, у нас будут очки опыта, их надо распределять между параметрами, загрузив отдельный экран… Но потом мы начали спрашивать себя: «Почему? Почему мы так поступаем, неужели просто потому, что так и раньше делали?» И стали критически ко всему подходить. Взять хоть очки опыта. Они иллюстрируют, насколько вы преуспеваете в боях. Но система последователей тоже показывает, ловко ли вы сражаетесь, и вдобавок характеризует, насколько хорошо вы находите общий язык с людьми, сколько у вас денег и насколько удачную партию (в плане женитьбы) сможете подыскать. И так возникает ощущение, что последствия от ваших действий более значимые.

Или вот, например, линейка здоровья – очень в духе action-adventure, так ведь? Но в Fable II всем на эту линейку было наплевать, никто на нее не смотрел. Так зачем она нам? Мы еще раз пригляделись к сериалу и поняли, что мы и так уже наполовину создали action-adventure. Почему бы не довести дело до конца?

А потом мы спросили себя – что же нам нравится в RPG? Что мы хотим сохранить? Прокачку! Я обожаю ощущение роста и власти. И собирание вещей! И исследование мира! И ведь формат action-adventure позволяет нам все это не оставить за бортом, а развить еще основательнее!

? В предыдущих играх можно было играть за женщину, но во всех промо-материалах Fable III персонаж пользователя – мужчина. А как же слабый пол?

Да, можно будет создать девушку, и хорошая новость заключается в том, что наши девушки больше не похожи на русских мясников времен 60-х. *смеется* Мы таки научились делать настоящих женщин! Вы можете выйти замуж, у вас будут рождаться дети. Мы и кооперативный режим еще перелопатили, так что теперь можно обручиться с напарником.

? Когда вы решили сделать Fable III? Закончив Fable II?

У нашей команды была мечта – сделать мир, который как бы существует сам по себе. Мы были счастливы, сделав Fable. Серьезно, просто до поросячьего визга рады. На встречах, бывает, сидим и улыбаемся: «Невероятно – мы придумали такую вселенную, которая нравится миллионам людей!» И почему бы нам не взяться за дело снова? Как можно не хотеть исправить все эти ужасные ошибки, которые мы допустили в Fable II? Упустить шанс сделать что-нибудь, что отличалось бы от наших предыдущих работ?

? Не секрет, что ваша команда в свое время решила не делать Fable 2 для PC.

Да, странно, не так ли?

? Да, поскольку сейчас-то у вас Fable III заявлена и для Xbox 360, и для PC.

Честно говоря, я считаю, что с нашей стороны было ошибкой не уважить владельцев ПК. Но стоит ли нам теперь портировать вторую часть на PC, до того как выйдет Fable III? Мы могли бы так поступить, но пришлось бы отложить релиз PC-версии третьего выпуска. А я хочу, чтобы все варианты нашей игры вышли одновременно. Версия для PC готовится специально для этой платформы – над ней трудится отдельная группа дизайнеров. Все завязано на мышке – клавиатуру вы будете использовать куда реже, чем в любой другой игре.

? А обеспечите ли вы для кооперативного режима совместимость версий для разных платформ?

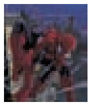
Мы пока думаем над этим. Главная проблема – насколько хорошо они будут сочетаться, ведь схема управления в бою у них очень разная. Мы можем это сделать – помните, у нас есть специальные сферы (Ambient Orbs), позволяющие следить за тем, как играют другие, – но нам пока нужно решить, есть ли смысл настаивать на совместимости.

? А как обстоят дела с Майло и Кейт?

Этот проект все еще нужно основательно дорабатывать. Но дело продвигается, и мы придумали кучу способов интересно задействовать Kinect. **СИ**

PS3
XBOX 360
WII
DS

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ПАУК-ОДИНОЧКА Человек-Паук появился на свет в августе 1962 года в пятнадцатом выпуске Amazing Fantasy, и почти сразу же стал полноправной «звездой» среди супергероев. Главной тому причиной были не только, и не столько довольно экзотические способности Питера Паркера, а его возраст – в начале 60-х годов заступниками добра традиционно считались зрелые граждане, такие как Бэтмен и Капитан Америка, тогда как «супертинейджерам», вроде Робина, доставалась роль учеников и помощников. Однако юный Паркер сумел обойтись без наставника.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Слева: Зеленый Гоблин в версии Noir – не просто очередной чудик в дурацком костюме, а настоящее чудовище, в котором осталось не так уж много человека. Такого Нормана Осборна вы в фильмах Сэма Рэйми точно не видели.

Внизу: В отличие от миров Noir и 2099, Mainstream-эпизоды выполнены с использованием технологии cell-shading, что лишний раз подчеркивает родство не только с комиксами, но и с мультипликационными сериалами о Человеке-Пауке.





ТЕКСТ
Алексей Голубев

› Spider-Man: Shattered Dimensions

В то время как судьба следующего полнометражного фильма о приключениях Человека-Паука до сих пор остается нерешенной по воле боссов Sony Pictures, скромный фотокорреспондент Питер Паркер, отдыхая вне съемочной площадки, пытается вновь завоевать симпатии поклонников видеоигр. Каким же будет результат?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS, PlayStation 3, Wii, Xbox 360
Жанр:
action.adventure
Зарубежный издатель:
Activision
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Beenox
Количество игроков:
1
Дата выхода:
07 сентября 2010 года (Европа)
Онлайн:
http://spidermandimensions.marvel.com
Страна происхождения:
Канада

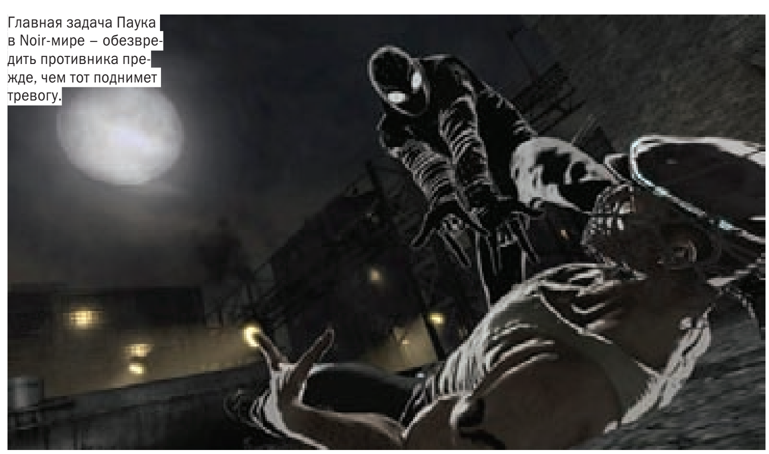
Сегодня к играм с участием супергероев многие из нас относятся с предубеждением – и, в общем-то, нетрудно догадаться почему. Невероятный Халк, Фантастическая Четверка, неуязвимый Супермен, Железный Человек – все они неоднократно пытались обогатиться на собственной популярности, приложив к этому минимум усилий, но куда чаще терпели неудачу, нежели добивались успеха. Причин тому было много, и мы с вами знаем их почти наизусть: нехватка времени, умеренные бюджеты (причем львиная доля шла на оплату соответствующих лицензий), не лишенная оснований уверенность издателей в том, что популярное имя очередного капитанамерики в эффектном трико заставит наиболее рьяных поклонников закрыть глаза на любые недостатки.

Нарушить годами сложившуюся традицию всерьез осмелились лишь однажды, но зато как! Batman: Arkham Asylum стала одним из главных событий прошлого года, раз и навсегда сломав наши представления о том, какой должна быть игра о супергероях. Она должна быть зрелищной, динамичной и разнообразной. С захватывающим сюжетом и запоминающимися персонажами. Если необходимо – мрачной и жестокой. И никаких поблажек ради рейтинга «E for Everyone»! Arkham Asylum стала своего рода вызовом студии Rocksteady другим разработчикам – например, студии Beenox, чьи сотрудники хотят доказать, что и политкорректный Человек-Паук умеет играть не по правилам.

Паутина из рук

Вероятно, далеко не все из вас знают, что замученный комплексами Питер Паркер в действительности умудряется не ограничивать борьбу за добро и справедливость одним-единственным миром (известным также как Mainstream Universe): авторы комиксов Marvel позаботились о том, чтобы Пауку было где разгуляться. А теперь их примеру решили последовать и создатели Shattered Dimensions: в новом проекте главный герой путешествует из одной реальности в другую, неизменно оставаясь Человеком-Пауком, но не Питером Паркером. Как такое могло случиться? Давайте разбираться в сценарных хитросплетениях.

В центре событий Shattered Dimensions оказывается таинственный предмет, созданный, чтобы поддерживать мироздание в равновесии. Увы, данный артефакт, без особых затей названный Tablet of Order and Chaos (то есть, скрижаль порядка и хаоса), оказался вскоре позабыт теми, кто его сотворил, и каким-то непостижимым образом угодил в современный музей. Дальнейшую цепочку случайностей предсказать не так уж сложно: музеем заинтересовались грабители, грабителями заинтересовался Человек-Паук. Пока первые убегали



Главная задача Паука в Noir-мире – обезвредить противника прежде, чем тот поднимет тревогу.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Студия Beenox решила заручиться поддержкой не одного, а сразу четырех Пауков, каждый из которых должен спасти свой мир и помочь восстановить равновесие между силами Порядка и Хаоса.

ЧЕГО БОИМСЯ? Хорошие игры о супергероях – по-прежнему огромная редкость. А послужной список студии Beenox не пестрит хитами первой величины. Так что шансы совершить ошибку у разработчиков очень высоки. Этого и боимся.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Комиксы о Человеке-Пауке дают богатый материал для видеоигр. Надеемся, что авторы Shattered Dimensions найдут этому материалу достойное применение.

от второго, круша по пути все подряд, главную музейную ценность по неведению разбили вдребезги – и теперь именно незадачливый ловец преступников должен собрать осколки. Выполнить миссию, полагаясь исключительно на собственные силы, Питер Паркер не сможет, но в этом и нет особой необходимости, так как в каждом из измерений, где предстоит организовать поиски, имеется собственный Человек-Паук. Причем в одном из миров, где действие развивается в 2099 году, известного супергероя в действительности зовут не Питер Паркер, а Мигуэль О'Хара, и по профессии он – ученый-генетик, слегка увлекшийся рискованными экспериментами. Впрочем, обо всем по порядку.

Банды Нью-Йорка

И начнем мы с так называемого Noir Universe – весьма любопытной вселенной, где Человек-Паук оказывается жителем Нью-Йорка 30-х годов прошлого столетия. Атмосфера на улицах царит соответствующая: страна на пороге экономического краха, политики и стражи закона во всем слушаются «крестных отцов», а те, в свою очередь, воюют между собой. Мир Noir, под стать названию, темен, мрачен и куда больше напоминает культовый Sin City или уже упомянутую выше Arkham Asylum. Причем с последней Noir-эпизод Shattered Dimensions роднят и многие элементы игрового процесса, так как именно здесь главный герой вынужден отказаться от обычной прямолинейной тактики в пользу непривычных для Паука stealth-элементов: только терпение и осторожность позволят протагонисту миновать многочисленную охрану Нормана Осборна, известного также как Зеленый Гоблин. Осборн будет нашей основной целью и ключевым противником в Noir-вселенной, победа над которым, скорее всего, позволит вернуть один из вожделенных осколков.

Удивительный Паук

Вторым полигоном для испытания паучьих навыков станет традиционный мир Mainstream Universe – куда более привычный тем, кто так или иначе знаком с Питером Паркером, но в многообразии комиксов Marvel разбирается не слишком хорошо. Тут все гораздо проще, понятнее, а главное – нет никакой нужды прятаться. Теперь Паук, как и полагается настоящему супергерою, ни от кого не скрывается, а делает ставку на скорость и грубую физическую силу. Плюс любопытный набор оружия из…паутины. Да-да, мы не ошиблись – именно в этом эпизоде наш подопечный научится не только оплетать врагов липкими нитями, но и в мгновение ока превращать паутину в огромный молот или что-нибудь еще, не менее убойное. Такие приспособления станут лучшим способом расправы с толпами врагов, тем более что масштабных потасовок на этот раз не избежать. Ну а главным противником в Mainstream Universe станет Крэйвен-Охотник, любитель выслеживать смертельно опасную добычу.

Смена имени

На закуску – мир будущего, известный также как Marvel 2099. Мигуэль О'Хара, ставший Человеком-Пауком в этой реальности, смог не только наделить себя самого невероятными способностями, но к тому же ухитрился создать специальный костюм, благодаря которому Паук обрел возможность летать – отнюдь не лишнюю в конце двадцать первого века. Небоскребы 2099 года много выше современных зданий, улиц внизу почти не видно, зато в воздухе кружатся десятки и сотни транспортных средств, заменивших традиционные автомобили. Спускаться на землю Пауку 2099 почти не придется, так как большинство его недругов, в том числе коварный Хобгоблин, тоже кое-что смыслят в технологиях будущего и горят желанием продемонстрировать это на практике. Что ж, ждать им (и нам с вами) осталось совсем недолго, ведь Spider-Man: Shattered Dimensions поступит в продажу в начале сентября. **СИ**



Работая над различными мирами, из которых состоит Spider-Man: Shattered Dimensions, сотрудники Beenox старались каждый из них сделать уникальным не только по наполнению, но и внешне. Фактически, каждый мир, где предстоит оказаться Пауку, – это если и не новый движок, то, во всяком случае, абсолютно иной художественный стиль, благодаря которому виртуальное пространство, главный герой и его соперники меняются до неузнаваемости. Взять хотя бы мир Noir – тусклая палитра цветов, минимум спецэффектов и вечный сумрак порой делают картинку на экране почти черно-белой, а сам Паук превращается в едва различимую тень на фоне грязно-серых стен. Зато никакого намека на «мультяшность», никаких гигантских кулаков или непропорционально длинных конечностей. Зато все это в избытке присутствует в Mainstream Universe – яркой, броской, как и положено комиксам для младшей подростковой аудитории. Ну а футуристические пейзажи Marvel 2099, скорее, напомнят кадры из кинофильмов «Судья Дредд» или «Бегущий по лезвию» – разве что персонажи Marvel выглядят несколько более гротескно.



Вверху: Тот самый паучий молот в действии. Шансов у врагов Паука, несмотря на численный перевес, немного.

Слева: Крылатый Хобгоблин, судя по всему, не горит желанием драться с Пауком врукопашную и предпочитает спасаться бегством.

ИМЕННО В ЭТОМ ЭПИЗОДЕ ГЕРОЙ НАУЧИТСЯ НЕ ТОЛЬКО ОПЛЕТАТЬ ВРАГОВ ЛИПКИМИ НИТЯМИ, НО И В МГНОВЕНИЕ ОКА ПРЕВРАЩАТЬ ПАУТИНУ В ОГРОМНЫЙ МОЛОТ.

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Илья Ченцов

Душевные рассказы об играх прошедших лет заставляют разыскивать старые RPG и космостратегии на просторах Интернета. Многие из них вполне легально можно купить, например, на сайте GOG.com. Обладать лицензионной версией раритета приятно, однако, приобретая ретро-игры в сетевом магазине, мы зачастую денежно поощряем не оригинального разработчика, а ловкого дельца, сумевшего заполучить право на продажу. Тут поневоле задумаешься, не будет ли честнее воспользоваться торрентами, где раздатчики хотя бы не требуют мзды за свою работу.

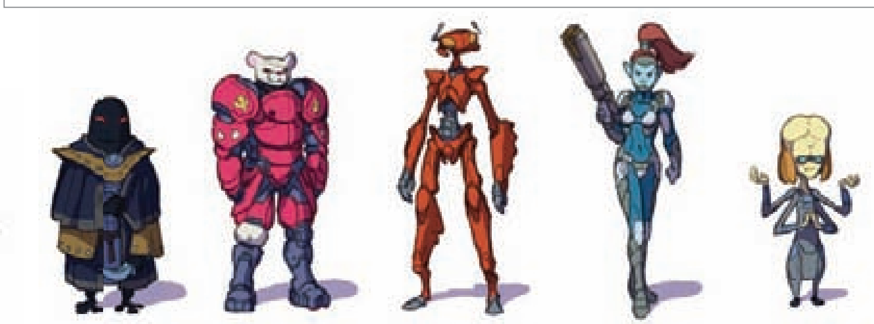
Европейский хит-парад

1	Red Dead Redemption	Rockstar
2	Super Mario Galaxy 2	Nintendo
3	2010 FIFA World Cup South Africa	Electronic Arts
4	Just Dance	Ubisoft
5	Rooms: The Main Building	Nintendo
6	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
7	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft
8	Wii Fit Plus	Nintendo
9	Blur	Activision
10	Wii Sports Resort	Nintendo

Хит-парад Японии

1	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	Wii
2	Ghost Trick	Capcom	DS
3	Eigokoro Kyoushitsu	DS	Nintendo
4	Xenoblade	Nintendo	Wii
5	Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	Take Two	PS3
6	Tamagotchi no Pichi Pichi Omisecchi	Namco Bandai	DS
7	World Soccer Winning Eleven 2010: Aoki Samurai no Chousen	Konami	PS3
8	Tomodachi Collection	Nintendo	DS
9	World Soccer Winning Eleven 2010: Aoki Samurai no Chousen	Konami	PSP
10	Hakuoki: Junsouroku	Idea Factory	PS3

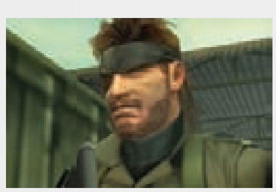




События прошлых лет

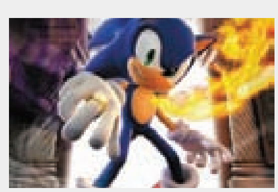
Год назад

Джон Риччитьелло сообщил, что EA заинтересовалась Project Natal, Бобби Котик грозится перестать издавать игры на PS3, а Хидео Кодзима, лично примет участие в создании MGS: Peace Walker.



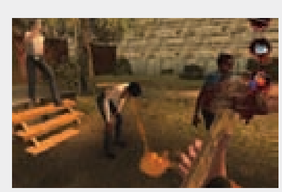
Пять лет назад

SEGA запускает сервис, где собирается продавать свои старые хиты, ходят слухи о скорой продаже Square Enix, а компания Atari выбирается из финансового кризиса.



Семь лет назад

Namco анонсирует Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose, продажи Postal 2 бьют все рекорды, а Mortal Kombat Deadly Alliance сумела разойтись по миру в 2 млн. штук.







ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

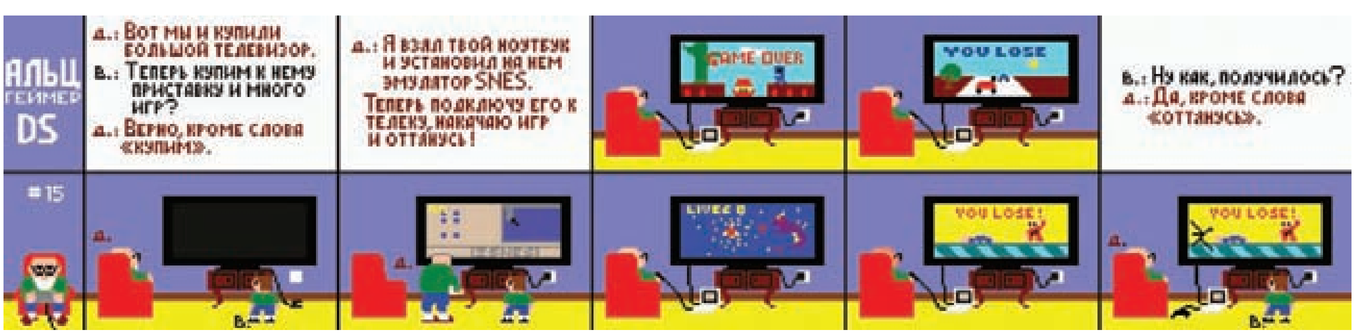
Джобс и Гейтс отдыхают

Это наконец случилось. Мне осточертела невозможность проапгрейдить Firefox и Flash, переключение раскладки через Alt-F11 и тотальная незапускаемость игр на нетбуке. Я решил сменить операционную систему, и теперь при запуске на экране моего EEE PC появляется таинственное слово Ubuntu.

Собственно, началось все с того, что нетбук с линуксом стоил в магазине чуть не в полтора раза дешевле, чем с Windows, к тому же был с замечательной розовой крышечкой. Взглянув на незнакомую «ось», я понял, что не так страшен черт, как его малюют: вместо с институтских времен памятной командной строки передо мной явился вполне удобоваримый оконный интерфейс и подборка программ на все случаи жизни. Более того, мне сразу понравился подход к обновлению софта: специальная программа подключается к так называемым «репозиториям» и предлагает полные списки всего, что там находится, включая игры. За два щелчка мыши можно скачать, что душе угодно – и совершенно бесплатно! Врать не буду, угодного душе в репозиториях оказалось мало – все больше римейки да порты старых хитов, таких как Paradroid и Abuse. Впрочем, учитывая наличие эмуляторов NES, SNES, ZX Spectrum и DOS, а также портов движков SCUMM и Doom, ретроману должно уже стать интересно, а если еще вспомнить, что нетбук без проблем распознает джойстики, а при наличии большого телевизора с PC-входом и соответствующего кабеля может транслировать и картинку в высоком разрешении – воображение рисует самые соблазнительные перспективы. Однако, чтобы добыть что-то помимо официальных пакетов, придется покопаться в Интернете – игр для Linux там немало, но тут уж никаких гарантий, что находка вообще будет работать. Проблемы с совместимостью, зависания, выпадения – самое обычное дело (напомню, впрочем, что речь идет о слабеньком нетбуке). Чтобы выяснить, чего игре не хватает, все равно приходится открывать окно консоли. Обычно там появляются жалобы на отсутствие тех или иных библиотек, причем – сюрприз-сюрприз! – иногда требуется *менее* свежая версия, чем та, что установлена на компьютере (иногда выручает возможность сделать вместо старой библиотеки ссылку-симлинк на новую). В общем, за благообразным оконным фасадом по-прежнему скрывается набор «сделай сам», только теперь нам не нужно, образно говоря, пилить дерево, а достаточно просто найти подходящие доски.

И тем не менее, если для вас важна культура не только собственно игры, но и окружающих ее танцев с бубном, ни в коем случае не проходите мимо Linux-клонов. Современная молодежь развращена релизами, скачиваемыми по одному клику и работающими сразу. Тот самый DOSBox сделал даже запуск старинных артефактов, для которых приходилось писать многострочные config-файлы, тривиальной задачей. Сейчас, щелкая по ярлыку или вставляя картридж, мы совершенно не испытываем того катарсиса, который происходил раньше, когда игра наконец-то, после всех мучений, начинала работать. И уже неважно было, что там в ней. Запустилась – счастье, значит, ты крут не только в виртуальном мире, но и в реальном. Конечно, крутизну можно измерять и количеством потраченных на игры денег, но сегодня ты купил суперхит за шестьдесят баксов, а назавтра его уценили до тридцати – вот ты и сдулся. А сакральное знание «как сделать, чтобы все работало» – оно всегда с тобой, пока маразм не разлучит вас. Настоящие гусары вообще собирают игры из исходников, но даже если этот высший пилотаж вам пока не по зубам, возня с линуксовыми релизами заставляет даже хрупких девушек почувствовать себя настоящими мужиками.

Есть и другой аспект – на самом деле перед нами игровое устройство нового поколения. У нетбука в принципе нет привода для дисков, и само его название подразумевает, что все необходимые программы и файлы скачиваются из Сети. Хотя, стоп. «Скачиваются» – это сегодняшнее слово. В будущем они будут просто находиться в Интернете, и бороться за свободное место на жалком четырехгигабайтном жестком диске не придется, равно как и за недостающие гигагерцы – мы будем получать игру в виде мультимедиа-потока с сервера. Первая ласточка, сервис OnLive, уже запущен, и отзывы клиентов (включая Джеффа Розена, разработчика Overgrowth, которому у нас нет оснований не доверять), скажем так, умеренно положительные. Да, пока для владельцев Linux-систем, равно как и для пользователей за пределами США, служба недоступна. Но даже сейчас я могу набрать в строке поиска Google запрос «игры для веб-камеры» (она в нетбуке тоже есть) и через пять минут найти скролшутер на флэше, где надо управлять самолетиком, меняя положение тела. Вот они, технологии будущего – в моей двухлетней давности рабочей машинке. Не Kinect, конечно, зато прямо сейчас и бесплатно, так что никаких угрызений совести, когда на середине второго уровня вся эта бодяга надоедает. Сможете ли вы сказать то же самое, купив детектор движений от Microsoft? **СИ**

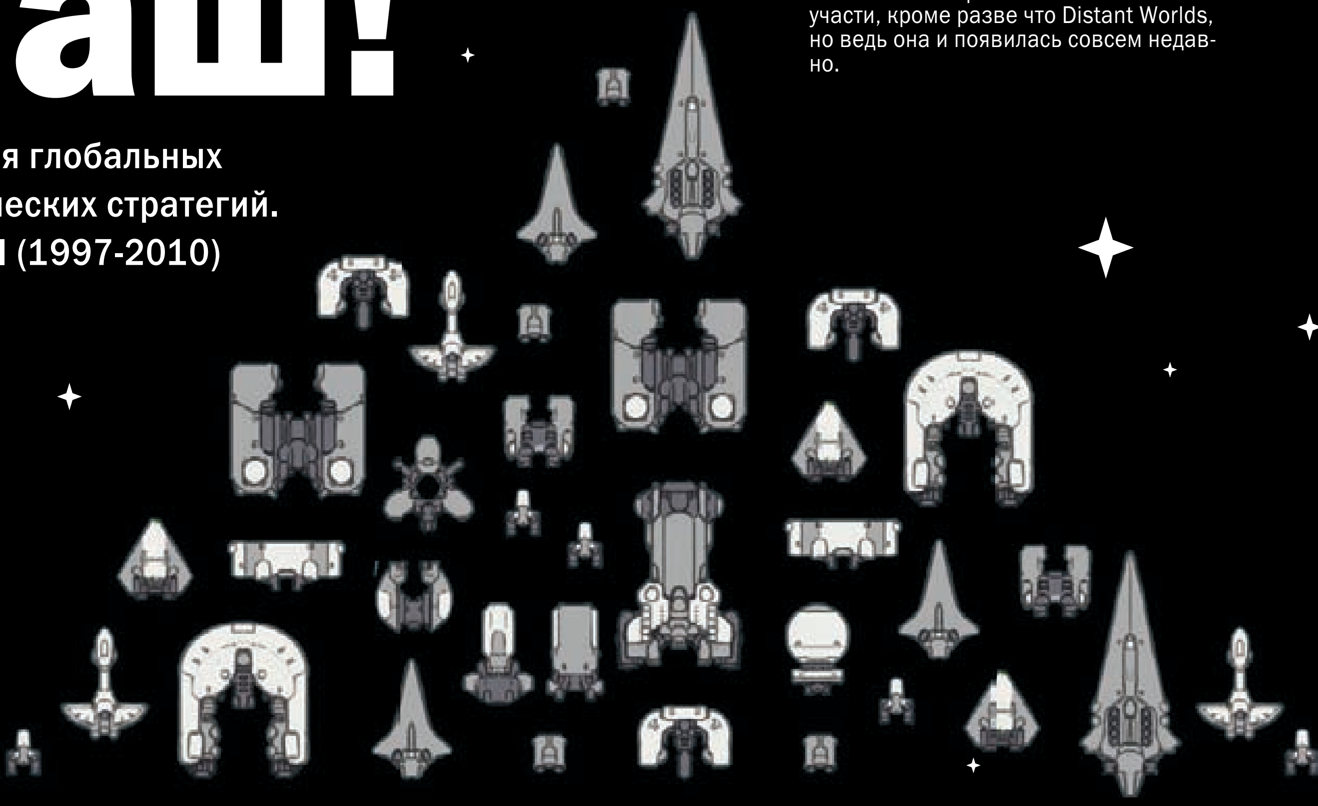


Космос будет наш!

История глобальных космических стратегий. Часть II (1997-2010)

(Окончание. Начало в «СИ» № 13)

Пожалуй, для второй части нашей статьи отлично подошел бы подзаголовок «Час сериала». Судите сами: если до конца XX века глобальные космические крайне редко удостаивались продолжений (отметить можно разве что Master of Orion да Space Empires), то в новом столетии словно прорвало, началась гонка за сиквелами и аддонами. Причина лежит на поверхности: зачем упускать прибыль? Если оригинал продается неплохо, почему не сделать к нему пару-тройку дополнений? Вопросы риторические – и делали, и делают, и будут делать. Почти все отличные проекты не избежали этой участи, кроме разве что Distant Worlds, но ведь она и появилась совсем недавно.





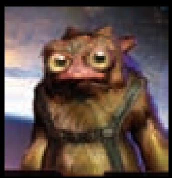
ТЕКСТ
Андрей Окушко

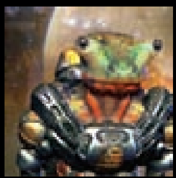
Иллюстрации:
Арне Никлас Янссон
androidarts.com

Обычно сиквелы получаются вполне приличными. Да, есть исключения, и прискорбнее всего, что в их число попала Master of Orion III. Попала, наверное, не совсем справедливо, но все отличные идеи были загублены избытком микроменеджмента, а также неудачно реализованной автоматизацией управления империей и неудобным интерфейсом. В итоге десятки тысяч поклонников, отчаявшись освоиться в игре, предпочитали достать с полки запыленную коробочку с надписью Master of Orion II и вернуться в те времена, когда космос был чернее черного, а игры – интереснее интересного.

Еще одна тенденция – рост числа RTS. Если до 1997 года завоевать галактику в реальном времени позволялось лишь в Pax Imperia, то впоследствии пошаговые стратегии начали сдавать позиции на рынке. Нет, в данной области TBS еще много, и они никуда не денутся. Но и тех, где действие не останавливается ни на миг (а точнее, может быть прервано лишь активной паузой) все прибывает и прибывает. И даже 4X-стратегии с пошаговым глобальным режимом часто включают элементы RTS, например, сражения.







В IMPERIUM GALACTICA ПОНАЧАЛУ ПРИХОДИЛОСЬ ЗАБОТИТЬСЯ О НУЖДАХ ОДНОЙ-ЕДИНСТВЕННОЙ ПЛАНЕТЫ, НАЛАЖИВАЯ МИРНУЮ ЖИЗНЬ.

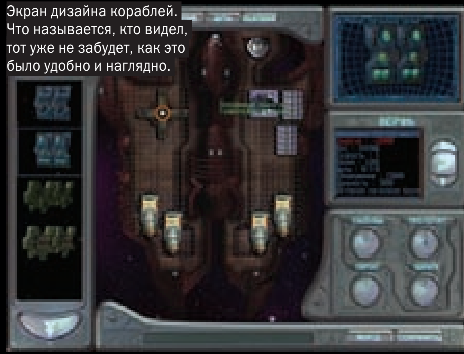
Наши не атакуют

В России и в других бывших республиках СССР с производством глобальных космических стратегий дело обстояло очень плохо. Единственная игра, достойная упоминания в нашем материале, – **Remember Tomorrow** от санкт-петербургской студии SoftWarWare, вышедшая в 1997 году. Первое, чем запомнился проект, – это завязка: в околоземном пространстве появляется инопланетный флот, пришельцы требуют, чтобы люди подчинились некой великой империи. Попытки сопротивления захватчики подавляют, и вот уже кажется, что наступили последние деньки человечества, но тут на помощь приходят корабли еще одной расы и завязывается ожесточенный бой, по итогам которого homo sapiens позволяется перевести дух – наглые агрессоры получают по заслугам.

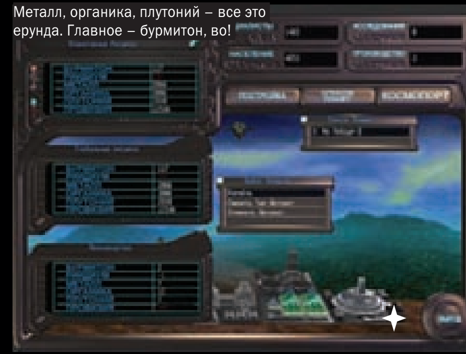
Второе яркое воспоминание – конструктор кораблей. В процессе разработки нового дизайна нам показывали все свободное внутреннее пространство звездолета. При этом от размещения модулей зависела эффективность их работы, да и запихать в него только кучу двигателей, например, не получалось.

Третье, что удивляло, но тоже имело смысл: возможность колонизации удаленных систем с самого начала партии. Небольшие изменения в дизайне кораблей с поселенцами (пара-тройка дополнительных топливных баков, если точнее) позволяли, зашвырнув их куда подальше, основать колонию у черта на куличках. Зачем? Да хотя бы ради того, чтобы откусить от галактического пирога жирную такую планету, богатую бурмитоном – ресурсом, за которым гонялись все расы в целом и каждая в частности. Или просто чтобы перекрыть конкурентам доступ к своим внутренним системам, ведь путешествия здесь совершались строго по специальным звездным путям.

Нашлись и недочеты, само собой. Например, научно-исследовательская деятельность в Remember Tomorrow имела лишь военную направленность. Какие там новые здания, вы о чем? Пользуйтесь нехитрым набором, выданным на старте, и готовьтесь к большой галактической сече. Не было в игре и прижившегося к тому моменту почти везде шпионажа. Но вообще вышло неплохо. Только вот продолжения не последовало, и тема завоевания галактики «по-русски» все еще ждет своих героев…



Экран дизайна кораблей. Что называется, кто видел, тот уже не забудет, как это было удобно и наглядно.

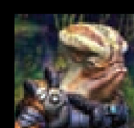


Металл, органика, плутоний – все это ерунда. Главное – бурмитон, во!



По тем временам взрывы кораблей в космосе были просто великолепны. По крайней мере, для стратегии.

В ОКОЛОЗЕМНОМ ПРОСТРАНСТВЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ ИНОПЛАНЕТНЫЙ ФЛОТ, ПРИШЕЛЬЦЫ ТРЕБУЮТ ПОДЧИНИТЬСЯ ВЕЛИКОЙ ИМПЕРИИ.



Штирлиц не шпион, Штирлиц – разведчик!

Год 1997 ознаменовался выходом еще одной глобально-космической RTS: **Imperium Galactica** от Digital Reality. Игра казалась во многом нетипичной, по крайней мере, так решили те, кто не прошел ее до конца. Вместо свободы в завоевании мира и окрестностей нас заставляли строго следовать сюжету, рассказывавшему о продвижении по службе молодого лейтенанта космофлота. Вот только возможности младшего офицера и адмирала несопоставимы, и поэтому поначалу приходилось заботиться о нуждах одной-единственной планеты, восстанавливая разрушенные войной хозяйственные связи и налаживая мирную жизнь. Сражения при этом сводились к редким стычкам с пиратами, в которых участвовал одинокий старенький эсминец. Но после выполнения первой задачи лейтенанта повышали в звании, и так продолжалось до тех пор, пока на его плечах не оказывались заветные адмиральские погоны. И тогда мы получали доступ ко всему, включая колонизацию других планет, дипломатию и бои огромных флотов. Но представляете, сколько для этого приходилось помотаться по гарнизонам? Выдерживали не все, и многие забросили Imperium Galactica, посчитав, что «ловить там нечего» и есть более интересные игры с сюжетом, та же **Emperor of the Fading Suns**, например. И даже те, кто дотерпел до финала, разочаровывались – повторное прохождение тех же заданий не представляло интереса, а с так называемой «песочницей» здесь не сложилось. Масса сюжетных роликов и возможность общаться с подчиненными, гуляя по собственному флагману, положения не спасали.

К чести Digital Reality, сотрудники компании провели работу над ошибками, четко определив, что надо исправить. Вышедшая в 2000-м **Imperium Galactica II: Alliances** по-прежнему содержала сюжетную кампанию (а точнее – три штуки, по числу рас и задач, стоявших перед ними) с основными и побочными квестами. Но теперь нам развязали руки, дав доступ ко всем возможностям с самого начала. Игрок сам решал, стоит ли колонизировать близлежащие планеты и тратить ли деньги на исследование технологий, договариваться с соседними звездными нациями или засылать шпионов. Ох уж мне эти шпионы,



Не правда ли, больше напоминает SimCity, чем 4X? И действительно, у Imperium Galactica много общего с градостроительной стратегией.



Наземный бой в Imperium Galactica II шел прямо на территории колонии. Жаль, что идея почти нигде не прижилась.



они стали визитной карточкой проекта, надолго приковав к нему внимание поклонников борьбы спецслужб. Поначалу любой разведчик-новичок не представлял собой ничего выдающегося. Но постепенно, выполняя спецзадания, он набирался опыта, рос в уровнях, повышал характеристики и, главное, получал доступ к новым миссиям. Продвинутые бойцы невидимого фронта могли пробраться в самое сердце вражеской империи и прикончить тамошнего правителя. Конечно, не исключалась возможность их убийства или даже перевербовки. Да-да, здесь был и контршпионаж, и двойные агенты, и многое другое, связанное с тяжелым трудом разведки, – куда там хитрецам дарлокам из Master of Orion II. Наверное, до сих пор Imperium Galactica II остается эталоном для поклонников шпионажа в космических стратегиях.

Были у игры и другие плюсы. Те же видеоролики, куча интереснейших квестов, возможность отбиться от десантировавшихся на планету врагов прямо на территории собственноручно возведенного поселения. Но разведка и разведчики вспоминаются и сейчас, а все остальное как-то подзабылось.

Ну о чем с таким можно разговаривать? Давайте лучше шпионов зашлем, грохнем тамошнего императора, а потом завоюем все и вся.

Великим мирам – великие игры?

Так сложилось, что люди стремятся заработать на всем, что может принести деньги, а уж популярные вселенные доход приносят немалый. Даже удивительно, что первая глобальная космическая стратегия по «Звездным войнам», **Star Wars: Rebellion** от LucasArts, появилась лишь в 1998 году. За возможность командовать Люком Скайуокером или Дартом Вейдером многие были готовы прозакладывать душу, а уж если события разворачивались на фоне масштабного противостояния Империи и повстанцев, фанатам оставалось только прыгать от радости. Увы, хотя жестко следовать сюжету трилогии нас не заставляли, вселенная все же наложила отпечаток на игру. У нас просто не было выбора – сражаться с противником приходилось с первых минут. А значит, и список построек, и набор технологий, и способности персонажей были подчинены почти исключительно военным целям. Любителям дипломатии оставалось только зевать во весь рот, для них не было серьезных дел, разве что нейтральные планеты на свою сторону перетягивать.

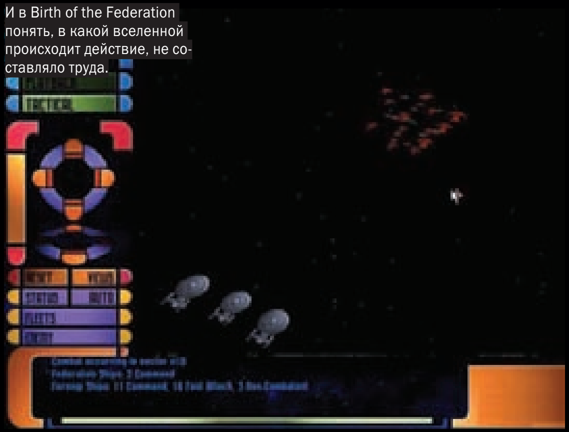


Узнаете? Еще бы, как можно не узнать корабли из «Звездных войн», со всем тщанием и прилежанием отрисованные в Rebellion.

Следующее «явление Хана Соло народу» произошло в 2006 году с выходом **Star Wars: Empire at War**. В ней глобально-стратегический компонент имелся (основой послужила та же Rebellion), но гораздо больше внимания уделялось сражениям в космосе и на поверхности небесных тел. Зато аддон **Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption**, релиз которого пришелся на осень того же года, порадовал. Несколько отступив от стандартного противостояния двух сторон Силы, Petroglyph Games предложила поиграть за третью фракцию – скопище бандитов, контрабандистов и прочей шушеры. Знаете, заниматься рэкетом и похищениями высокопоставленных лиц, давать взятки и воровать новейшие научные разработки было весело. Если бы все «игры по лицензии» оказывались такими задорными и азартными…

Вселенная «Звездного пути» в 1999 году тоже удостоилась собственной стратегии – **Star Trek: The Next Generation: Birth of the Federation** от MicroProse. Пять фракций на выбор адекватно отражали политическую ситуацию в тамошней галактике, и вели себя государства в полном соответствии со своими киношными прототипами – Федерация предпочитала честную дипломатию, а вот ромулане всюду засылали шпионов. Были здесь и известные корабли из телесериала Star Trek: The Next Generation, и черные дыры, и знакомые планеты. Но и Birth of Federation пострадала от «обязательной программы»: из-за того, что расы под управлением AI подбирали союзников, следуя сюжетом сериала, повторное прохождение оказывалось не слишком интересным. Рано или поздно повторяющаяся история надоедала, игру оставалось только подарить другу, ведь никаких новшеств в поджанр она не привнесла, хоть и была создана известной студией.

И в Birth of the Federation понять, в какой вселенной происходит действие, не составляло труда.





В Empire at War можно было управлять и наземными сражениями тоже. Да, вести в бой имперских штурмовиков и рубить в капусту врагов световым мечом – это классно!

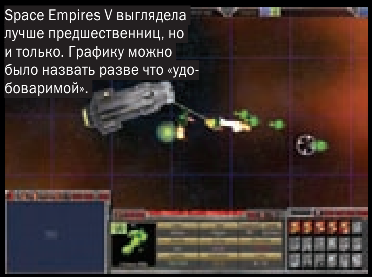
Дайте мне мануал, и побольше, побольше...

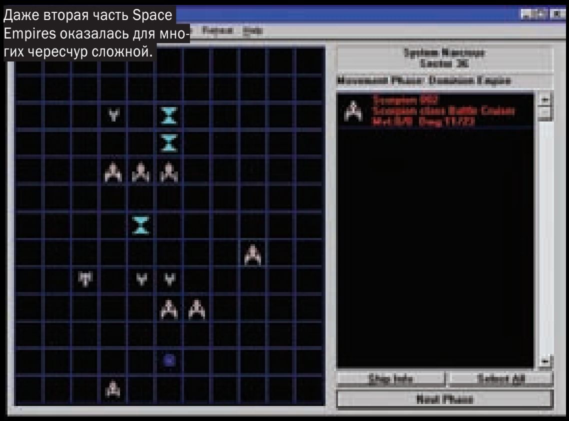
Хотите бесплатный совет? Пожалуйста: не ввязывайтесь в споры с фанатами сериала **Space Empires** на тему «какая глобальная космическая стратегия лучше». С настоящим поклонником «Империй» полемизировать бессмысленно, он просто не слышит никаких аргументов. А если и услышит, то тут же заявит, что в его обожаемом творении «все это уже есть, только больше и лучше». Как ни странно, столь рьяный спорщик обычно прав: в пяти частях Space Empires есть почти все, что встречается у конкурентов. Не зря же проект развивается с 1993 года, а с 2000-го (с четвертой части) он перестал быть «самиздатом».

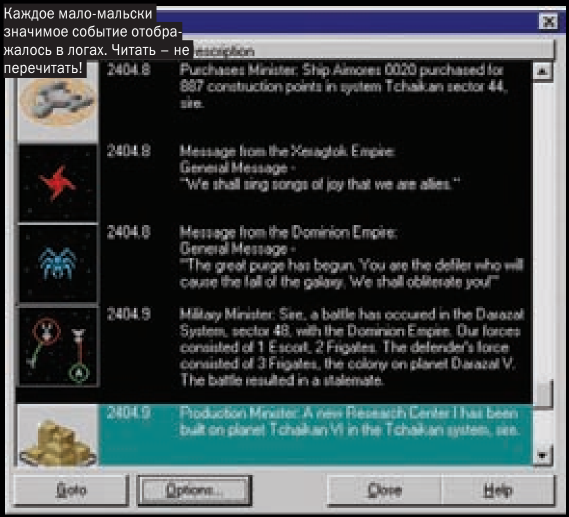
Увы, кое о чем фанаты все-таки умалчивают. Например, о графике, по отношению к которой даже слово «допотопная» покажется комплиментом. Да, в **Space Empires V** (2006 года выпуска) облику игры попытались придать некоторый лоск. Но лидеры тем временем ушли далеко вперед. Впрочем, черт с ней с графикой, было бы дело в ней одной. Но ведь и за интерфейс стоит дать по рукам тому, кто его придумал. Порой простейшее действие, которое должно производиться одним кликом мышки, занимает полминуты. И еще три минуты на то, чтобы догадаться, как найти нужную опцию. Выдержать это могут не все.

А те, кто выдерживает, находит способ справиться с подобными проблемами. Зовется он «загляни в мануал» и заставляет нас обратиться к толстенному документу (несколько сотен страниц в последних частях сериала). Талмуд сей содержит массу полезной информации, но чем больше ее извлекаешь, тем яснее понимаешь, что надо читать, читать и читать дальше. Большинство геймеров заканчивают знакомство с игрой именно на этой стадии и отправляются в мир какой-нибудь Galactic Civilizations, где тоже сложно достигнуть успеха, но хотя бы проще понять, как вообще управляться со своей империей.

Немногие оставшиеся, осилив бесчисленные страницы текста, дорываются до главного: начинают играть. И открывают огромный мир с безграничными возможностями. Здесь реально построить «Звезду жизни», колонизирующую планеты, предварительно изничтожая коренных обитателей. Или соорудить, ни много ни мало, сферу Дайсона, аккумулирующую энергию небесного светила для нужд обитателей системы. Здесь есть сотни компонентов космических кораблей, невероятное разнообразие построек, огромная вариативность характеристик рас, десятки технологических веток со множеством изобретений в каждой, управление космическими и наземными битвами, практически любые условия победы – перечислять все, чем радует истинных поклонников сериал, можно до бесконечности. Еще бы легкости в освоении добавить, толковым обучающим режимом обзавестись, интерфейс подтянуть (в пятой серии этим уже начали заниматься) – и цены бы проекту не было. Пока же Space Empires остается элитарным (или, если угодно, – хардкорным) развлечением для немногих избранных. Хотя, если вас не смущает необходимость закопаться в мануал, смириться с корявостью интерфейса и уделять очень много времени микроменеджменту, добро пожаловать в когорту вышеупомянутых избранных. И не забудьте, мультиплеер присутствует, можно «запилить» не только AI.


Space Empires V выглядела лучше предшественниц, но и только. Графику можно было назвать разве что «удобоваримой».


Даже вторая часть Space Empires оказалась для многих чересчур сложной.


Каждое мало-мальски значимое событие отображалось в логах. Читать – не перечитать!

ЗДЕСЬ РЕАЛЬНО ПОСТРОИТЬ «ЗВЕЗДУ ЖИЗНИ», КОЛОНИЗИРУЮЩУЮ ПЛАНЕТЫ, ПРЕДВАРИТЕЛЬНО ИЗНИЧТОЖАЯ КОРЕННЫХ ОБИТАТЕЛЕЙ.



Цивилизации галактические, много штук

В первой части нашей статьи мы уже рассказывали о **Galactic Civilizations** для OS/2. В 2002 году Stardock портировала игру на Windows и... добилась невероятного успеха! Это притом, что студия проповедует открытость и не стремится внедрить в свои творения сверхнавороченную систему защиты, взяв пример с какой-нибудь Ubisoft. Stardock считает, что коли игра хороша, то геймеры все равно ее раскупят, даже если сначала и скачают бесплатно с торрентов. Казалось бы, странно в наш век коммерциализации всего и вся заявлять такое. Но ведь работает: обе части сериала (как и оба дополнения ко второму выпуску) расхватывались моментально и приносили прибыль.

Но довольно лирики, вернемся к делу. Вы уже знаете, что главным козырем Galactic Civilizations стал искусственный интеллект. Даже на средней сложности, чтобы одолеть его, приходилось помучаться. А уж на последней... На последней и искушенные стратеги частенько подымали лапки вверх с криками: «Сдаюсь! Сдаюсь!». И не было ведь никакого читерства со стороны AI, он просто разумно распоряжался имеющимися ресурсами, вот и все.

С визуальной точки зрения назвать сериал гениальным было сложно, но и тут Stardock порадовала. Она предложила великолепный редактор внешнего вида кораблей, позволяющий создать почти все, что угодно. Да-да, от летающего унитаза (уж простите за банальность) до X-Wing из «Звездных войн». А еще при прохождении периодически случались всякие события, на которые надо было реагировать. И в зависимости от ваших решений менялся вид интерфейса и даже звучащая в колонках музыка. Хорошим, так


Вверху: Дипломатия в Galactic Civilizations позволяла многое. Например, поменять ненужный крейсер на звездную систему. Если партнер по переговорам соглашался, конечно.

сказать, одно, а плохим – совсем другое.

Кампании в сериале предназначались для обучения, но их сюжет был неплох. Особенно в одном из дополнений, где «империя зла» сошлась с «империей еще большего зла». И неожиданно выяснялось, что зло – не такое уж и плохое на самом деле, и вообще в раскладе сил в галактике запутаться – раз плюнуть. А еще здесь были «Звезды смерти», уничтожающие системы и планеты, галактические чудеса света, несколько способов победы, в том числе дипломатический (через привлечение в союз других государств) и технологический (через исследование технологии бессмертия). Проще вспомнить, чего в Galactic Civilizations не было – управления боем и мультиплеера. И если без первого как-то обходились, то сражений с живым противником явно не хватало. Система Multiverse с ее демонстрацией достижений игроков и альянсов в сингле на специальной карте стала слабым утешением.



Вверху: Стабильная экономика стала залогом успеха в сериале Galactic Civilizations.



Вверху: Туман войны в Galactic Civilizations II не давал определить, у каких звезд располагаются самые богатые планетами системы. Волей-неволей приходилось заниматься разведкой.

На пути к будущему

Поиск решений, способных принести успех, продолжается. Кто только не становился на эту дорожку, но пройти по ней в нужном направлении удалось не всем. В 2006 году появилась (а впоследствии еще и разжилась дополнениями) **Sword of the Stars** от Kerberos. Казалось бы, обычная пошаговая глобальная стратегия, но несколько инновационных идей появилось и здесь. На первом плане стояли уникальные способы перемещения рас в космосе. Каждая из шести звездных наций в этой области владела своим секретом: одна просто летела со средней скоростью, другая мгновенно перемещалась через звездные врата, которые надо было еще построить, у третьей скорость флота зависела от его размера. Из прочих моментов отметим деление граждан на тех, кто изначально принадлежал к «высшей расе», и покоренные народы. Чтобы умаслить последних и не дать им отделиться от вашей империи, приходилось немало потрудиться и даже исследовать специальные технологии. Интерфейс, правда, и здесь подкачал, но эта извечная проблема 4X-стратегий мало где решалась успешно.

Год 2008-й порадовал нас RTS **Sins of a Solar Empire** от Ironclad. Геймера бросали в цельный мир – никаких тебе экранов загрузки боя и прочих сложностей, знай крути колесико мыши туда-сюда, перемещаясь от вида всей галактики к отдельным звездолетам, на бортах которых удавалось чуть ли не каждый сенсор рассмотреть. А так как действие шло в реальном времени, одновременно на просторах галактики разворачивалось несколько сражений. Впрочем, активная пауза позволяла вмешиваться в них, раздавая приказы и… позволяя кораблям применять спецспособности. Хорошо (и правильно!) прокачанный корабль был способен на многое, оставалось лишь это «многое» верно применить. А еще чем была славна Sins of a Solar Empire, так это мультиплеером. Партии получились не слишком затянутыми, но захватывающими. Особенно после выхода двух дополнений – **Entrenchment** и **Diplomacy**, посвященных строительству оборонительных сооружений и дипломатии соответственно.



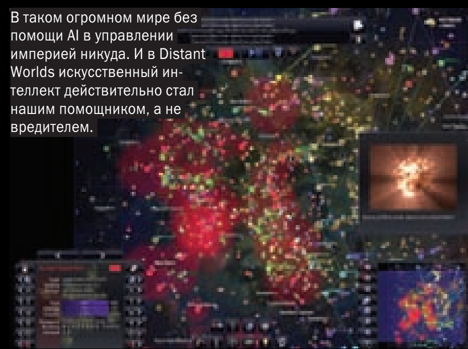
Приблизьте камеру, и вы увидите, как красиво вражеский корабль разваливается на куски. Ну, или ваш, если не повезет.



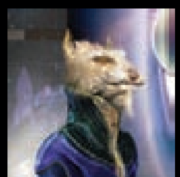
Возвести на планете сбалансированный набор построек и отгрохать мощный флот – вот две основные цели миссий в Light of Altair.

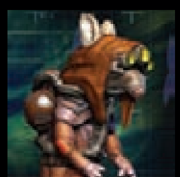


Вверху: Трехмерная карта в Sword of the Stars часто сбивала с толку своей разветвленностью. Но разобраться было возможно.



В таком огромном мире без помощи AI в управлении империей никуда. И в Distant Worlds искусственный интеллект действительно стал нашим помощником, а не вредителем.





Не забудем мы и про **Light of Altair** от SaintXi, вышедшую в конце прошлого года. Строго говоря, она оказалась ближе к градостроительной стратегии в космосе, чем к классической игре в стиле 4X. Но колонизация, развитие планет и космические баталии не позволили нам вычеркнуть ее из списка. А отличный дизайн миссий, каждая из которых заставляла задуматься над тем, как же достичь победы, приблизил проект к лучшим образцам жанра. Жаль, что свободная игра на карте галактики и мультиплеер в Light of Altair отсутствуют. Но создатели обещают, что в следующих эпизодах зарождающегося сериала и то, и другое появится.

А последней (по дате выхода) из великих игр стала **Distant Worlds** от Code Force (2010 год). Именно в ней мы впервые увидели почти идеальную автоматизацию управления. Один из вариантов (самый приемлемый, на взгляд автора) выглядел так: большинство решений отдавалось на откуп AI, игрок же мог одобрять или не одобрять их. Конечно, позволялось и вмешиваться в происходящее, хотя искусственный интеллект с делами справлялся и сам. Единственное, что раздражало – это постоянные попытки «железного помощника» построить огромный и бесполезный флот. Но в патчах остроту проблемы частично сняли, теперь AI не пытается угробить экономику, принимая непродуманные решения. Кстати, еще одним интересным моментом как раз экономика и стала: она в Distant Worlds делилась на государственный и частный сектор. Добыча и транспортировка ресурсов, пассажирские перевозки и туризм оставались на совести граждан нашей империи, которые, к их чести, справлялись с делом неплохо (еще бы, речь ведь шла о наполнении их карманов). А уж все остальное оставалось в компетенции имперских властей.

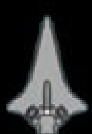


Сорок человек, играющих одновременно, – отличная идея! Еще бы к ней отличную реализацию, и Malkari была бы популярна до сих пор.



Трудно поверить, но предельным разрешением в Master of Orion III было 800x600. И это каких-то жалких семь лет назад!

Галопом по галактикам



И снова за кадром осталось многое и многое. Взять, скажем, **Fragile Allegiance** от Gremlin 1997 года выпуска (римейк K240 с компьютеров Amiga). В ней вы начинали рядовым управляющим межзвездной корпорации, позже превращаясь в могущественного топ-менеджера, управляющего десятками небесных тел. Добыча и перепродажа ресурсов, добываемых на астероидах, прилагались, но больше всего проект запомнился широкими возможностями по тестированию биологического оружия на оппонентах и отсутствием исследований технологий (их можно было в любой момент приобрести в штаб-квартире корпорации).

В 1999-м Microprose представила **Malkari**, в которой можно было стать на сторону одной из сорока разных фракций. Приказы отдавались одновременно, после чего компьютер обсчитывал их и демонстрировал, что и как произошло (действие разворачивалось в пределах одной системы, пусть и с двумя звездами). Увы, часто такой обсчет приводил к конфликтам и ошибкам, особенно если игрок А и игрок Б решали освоить один и тот же астероид. Но примечательно было не это, а то, что все сорок фракций могли оказаться под командованием геймеров. Рекорд, похоже, побьют нескоро, уж слишком неудачной оказалась Malkari.

В 2000 году на арену вернулась **Reach for the Stars**, но успех к SSG вторично не пришел. Убогая экономическая система с минимальным набором построек, упрощенные бои, короткий список исследований с полным отсутствием гражданских технологий, странный (иначе не скажешь) интерфейс – вот неполный список того, за что заслуженно ругали игру. А похвалы удостоились лишь интересные сценарии, некоторые из них превратились в настоящие стратегические головоломки. Только для 2000 года этого оказалось мало.

Тогда же вышла shareware-версия **Starships Unlimited** от ApeZone (впоследствии игра дважды переиздавалась). Здесь изменили схему колонизации: сначала приходилось побеждать охранников артефактов, размещенных в системе, потом эти артефакты присваивать и лишь затем можно было браться за освоение новых территорий. В сражениях же тон задавали не последние версии звездолетов, а корабли с прокачанными экипажами, творившие чудеса. Еще в Starships Unlimited впервые серьезно занялись автоматизацией геймплея, но AI настоящим ассистентом игрока так и не стал.

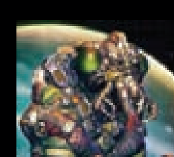
В 2003-м мы увидели **Master of Orion III**, делала которую уже Quicksilver. Увы, создатели слишком увлеклись идеей переложить часть забот на плечи AI, не подумав, что его сначала надо научить принимать верные решения. В итоге «искусственный идиот» не справлялся с задачами, выбирая ненужные в данный момент технологии, строя здания, толку от которых чуть, и массово выпуская корабли устаревших моделей. А попытка забрать управление развитием империи в свои руки упиралась в недружелюбный интерфейс, опровергший даже самые пессимистичные прогнозы. Низкие оценки и возмущенные отзывы геймеров вполне справедливо похоронили сериал. И сейчас единственная надежда на его возрождение – **FreeOrion**, вольное переложение идей второй части с открытыми исходниками. Создание проекта пока не закончено и неизвестно, когда финальная версия все-таки появится в Сети.

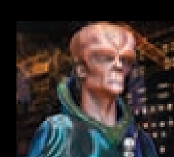
Вспомним мы и великолепную **Spore** 2008 года от Maxis, где на последней стадии развития ваша раса, прошедшая путь к мировому господству с самого начала (со стадии амебы), выходила в космос и подчиняла себе вселенную. К сожалению, масштабность действа сыграла с творением Maxis злую шутку – глобально-космическая часть вышла однообразной, и после завоевания и освоения пятидесятой (ну, хорошо, для фанатов – сотой) системы интерес пропадал.

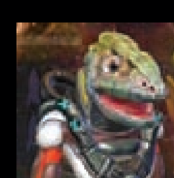
Наконец, расскажем и о Pollux Gamelabs, представившей в 2008-м **Lost Empire: Immortals**. Основным достоинством, на которое упирали создатели, был размер карты – аж пять тысяч звезд! Только достоинство быстро стало недостатком, когда выяснилось, что даже двумя-тремя сотнями систем управлять сложно и неудобно. При этом экономику порезали так, что и смотреть в ее сторону было страшно, а AI со стратегической точки зрения иначе как совершеннейшим младенцем назвать было сложно. Оставалось наблюдать за борьбой бессмертных существ, потихоньку переманивающих расы в свой лагерь. Или самому вмешаться в нее, став на одну из сторон.



Молодая империя в Spore только начинает расширяться, и пока с ней еще можно управиться, не особо напрягаясь.







Вместо заключения

Напоследок мы попытались представить себе идеальную глобальную космическую стратегию. Итак, что и откуда мы бы взяли? Искусственный интеллект, торговля и способы победы придут из Galactic Civilizations II, а пошаговой системой боя в космосе и лидерами поделится Master of Orion II. Технологии позаимствуем из Space Empires V, автоматизацию управления и идею деления экономики на частную и государственную – из Distant Worlds, шпионаж и наземные битвы – из Imperium Galactica II. Remember Tomorrow поделится конструктором кораблей, а все та же Galactic Civilizations II –редактором их внешнего вида. Мир же заимствовать ниоткуда не будем, чтобы не оказаться втиснутыми в жесткие рамки сюжета, придумаем свой. И обязательно добавим мультиплеер. Правда, чтобы в нем можно было реализовать все вышеперечисленное, лучше сделать TBS, чем RTS, чтобы геймеры, не искушенные в кликанье мышкой, оказались наравне со всеми прочими (особенно в условиях огромной галактики). Но если уж очень хочется, можно и перевести игру в реальное время. Что ж, теперь осталось дождаться, когда кто-то возьмется за воплощение такой «сборной солянки» в жизнь. **СИ**

АНАЛИТИКА

АВТОР
Мэтт Бартон

ПЕРЕВОД
Александр Трифонов

ИСТОРИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР.

(Продолжение. Начало в «СИ» № 10, 12, 13.)

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ: НА ПУТИ К ПЛАТИНОВОМУ ВЕКУ (1993-1996)

В прошлых частях нашего материала мы рассказали о зарождении CRPG в ту пору, когда персональные домашние компьютеры казались фантастикой, затем о первых коммерческих проектах и остановились на Золотом веке – периоде, давшем миру больше всего классических хитов.

Если обобщить все уже изложенное, вырисовывается интересная картина: родословную каждой CRPG с легкостью можно проследить вплоть до 70-х, и, несмотря на все изменения в графике, звуке, управлении, даже современные ролевые игры не так уж далеко ушли от Dungeons of Daggorath или Tunnels of Doom (обе – 1982 года выпуска). Более того, многие проекты, появившиеся позже, с точки зрения прогресса были шагом назад. Так, хотя еще в 1987 году в Dungeon Master использовалась полноцветная трехмерная картинка, обновляемая в реальном времени, уже после нее вышли (и стали хитами) немало проектов с тайловой графикой и пошаговыми сражениями.

Проще говоря, в отличие от тех же шутеров, в которых технологии непрерывно совершенствовались, о ролевых играх нельзя сказать, что они развивались прямолинейно от совсем примитивных поделок до все более и более продвинутых форм – скорее, их история похожа на блуждание по подземелью, наполненному как сокровищами, так и смертельными опасностями, где никогда не знаешь, что ждет тебя за углом: уродливый монстр или сверкающий бриллиант.



Amberstar

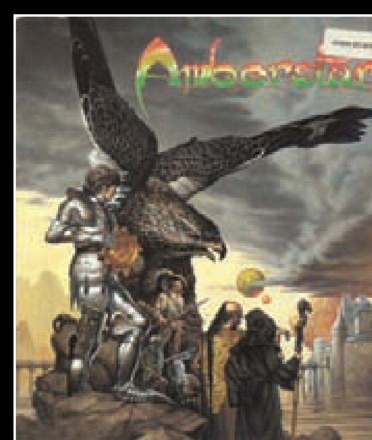
«Платиновым веком» я называю тот период, когда появились лучшие, по мнению многих, и самые известные компьютерные ролевые игры: Elder Scrolls: Daggerfall, по два выпуска Diablo, Fallout и Baldur's Gate, а также Planescape: Torment и Arcanum. После этого (с развитием сетевых технологий и ростом доступности Интернета) геймерские массы стали все больше и больше интересоваться MMORPG, и популярность жанра пошла на спад.

Но не все то платина, что блестит – в начале и середине 90-х вышло множество недоделанных проектов, кишащих критическими ошибками, сгубившими даже те из них, что обладали неплохой задумкой и были способны стать классикой жанра. Виной тому, на мой взгляд, изменившийся подход к разработке – студии становились все больше, и отныне весь код писал уже не один человек. За разные функции игры отвечали разные программисты, и потом, когда они пытались собрать все вместе, искать ошибки в таком массиве данных становилось все сложнее.

Совсем не помогало и отсутствие единых стандартов среди производителей видеоадаптеров и звуковых карт для IBM PC, вытеснившего все другие платформы с рынка домашних компьютеров – разработчикам приходилось подлаживать программный код под поддержку десятков различных устройств. И если сегодня проблема совместимости с какой-нибудь капризной моделью решается патчем, в те времена все ее обладатели лишались возможности познакомиться с игрой. Патчи, конечно, выпускались, но установить их могли лишь те немногие, кому удавалось скачать заплатку через BBS или раздобыть у друзей копию на дискете.

Немецкая волна

Лишь некоторые игры избежали подобной участи, в том числе – несколько немецких проектов, выпущенных на английском языке. Один из них, Amberstar от Thalion, от-



LEVEL 1 HITS 2(25) GOLD 250

Realms of Arkania: Star Trail

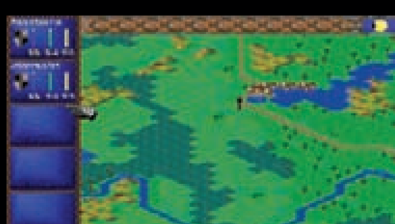


Realms of Arkania: Blade of Destiny





Daemonsgate



Darklands

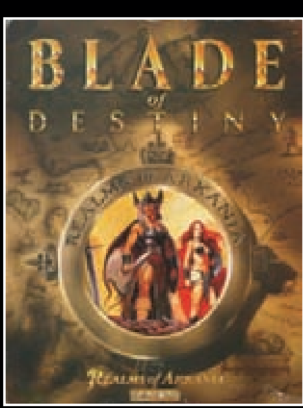
личался приличной картинкой и огромным миром, но даже саундтрек от известного композитора Йохена Хиппеля (Jochen Hippel) не помог завоевать сердца американской публики. Сиквел, Ambermoon, вышел только в Германии, а третья часть (все затевалось как трилогия) и вовсе не увидела свет *(создатели сериала ушли в Blue Byte, где работали над Albion, которую сами называют идейным продолжением Ambermoon. – Ред.)*. Как бы там ни было, Amberstar – одна из лучших CRPG для Amiga.

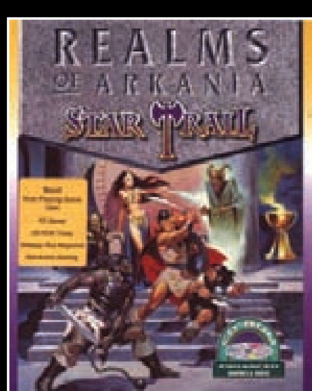
В 1992 году Sir-Tech издала локализованную версию Realms of Arkania: Blade of Destiny, еще одной популярной немецкой RPG, основанной к тому же на известной настольной ролевой системе Das Schwarze Auge, соперничающей по числу поклонников в Германии даже с Dungeons & Dragons. Одна из интересных особенностей – при создании персонажей требовалось наделить их какими-нибудь отрицательными чертами, например, боязнью смерти или вспыльчивостью, что непосредственно отражалось на игровом процессе.

Продажи оправдали ожидания, и на английский были переведены два продолжения: Star Trail (1994) and Shadows Over Riva (1996), изданные только для DOS (в отличие от первой части, вышедшей также на Amiga и Atari ST). В последней игре, общепризнанно лучшей в сериале, использовался обновленный SVGA-движок, но во всех трех частях применялся вид от первого лица во время исследования и изометрический – в сражениях (пошаговых и с массой тактических возможностей – не хуже чем в сериале Gold Box).

Еще один раритет начала 90-х – Daemonsgate (1992), образчик плохого дизайна, в истории сохранившийся только благодаря необычному рекламному трюку. К каждой копии прилагалась видеокассета с фильмом Travis Sewerbreath, посвященным нелепым приключениям охотника на демонов, имевшим лишь отдаленное отношение к самой игре. Кроме того, обложка обещала уникальную диалоговую систему, способную распознавать более 70 тысяч слов (впрочем, поверили в эту цифру немногие, хотя вряд ли кто утруждал себя пересчетом).

Если Daemonsgate не могла похвастаться содержанием, но с раскруткой у нее все было в порядке, то с Darklands от Microprose вышло ровно наоборот: великолепная игра не получила должной рекламной поддержки. К сожалению, эта псевдоисторическая CRPG сегодня забыта, несмотря на удивительное внимание разработчиков к деталям. Так, в ней представлены исключительно достоверные образцы оружия и брони XV века с учетом всех их особенностей (скажем, мечом очень сложно нанести рану противнику в полном доспехе, а вот булавой – запросто), а действие происходит на огромной карте Священной Римской империи, где можно посетить более 90 существовавших на самом деле средневековых городов.







COMMAND TURN LEFT

Realms of Arkania: Shadows Over Riva





Realms of Arkania: Shadows Over Riva

Realms of Arkania: Star Trail





Хотя основной целью и являлась победа над главным злодеем, свобода действий в игре была сравнима с Elite: не запрещалось идти куда угодно в поисках славы и богатства. Необычная магическая система была основана на алхимии, а жрецы могли взывать к 140 различным святым, каждый из которых даровал особые возможности. Многим также запомнился подход к созданию героя, где умения зависели от того, какую биографию на том или ином отрезке жизни вы выбирали для него. При этом, например, служба в армии улучшала боевые навыки, но герой выходил на сцену в более преклонном возрасте и со временем мог умереть от старости (а до этого становился все слабее с каждым прожитым годом). К сожалению, игра содержала множество критических ошибок, а система сохранений была очень неудобной. Разработчики выпустили несколько патчей, но, как уже говорилось, в те времена заплатки добирались лишь до немногих покупателей. В общем и целом Darklands – крайне недооцененная игра, ставшая культовой в узких кругах.

Whale's Voyage от Flair проще всего описать как сочетание идей Elite и Eye of the Beholder, и она отдаленно напоминает более старые проекты Starflight и Sentinel Worlds. Основную критику вызвало громоздкое управление, требовавшее десятка манипуляций, только чтобы подопечный (один из четырех!) атаковал противника.

Уникальная система создания персонажей основывалась на изменении ДНК-кода героев. Подыскав подходящих родителей, игроки начинали процесс мутации, что давало как улучшение характеристик, так и побочный эффект – восприимчивость к болезням. Кроме того, позволялось выбрать, в каких школах и университетах учились герои, что также влияло на их навыки. Whale's Voyage не стала хитом, и, хотя в Германии вышло продолжение, до американского рынка оно так и не добралось.

Если уж зашла речь о продуктах «с гнильцой», стоит упомянуть Spelljammer: Pirates of Realmspace от Cybertech – проект, вне сомнения внесший лепту в крушение SSI. На основе популярной D&D-вселенной о космических путешествиях разработчики выпустили игру с примитивной графикой, слабым сюжетом, да еще и не протестированную как следует, и как следствие с треском провалившуюся.

СЛУЖБА В АРМИИ УЛУЧШАЛА БОЕВЫЕ НАВЫКИ, НО ГЕРОЙ ВЫХОДИЛ НА СЦЕНУ В БОЛЕЕ ПРЕКЛОННОМ ВОЗРАСТЕ.

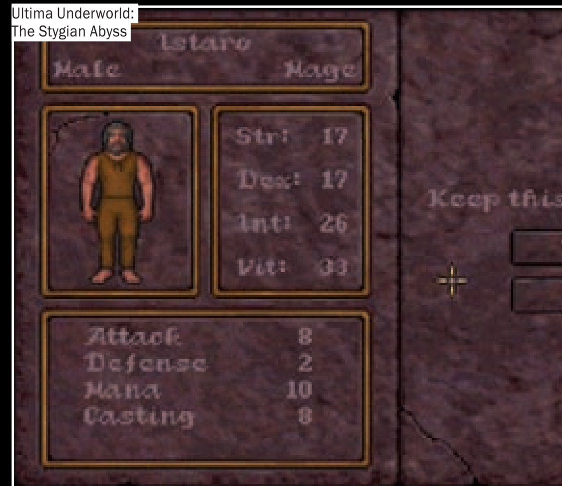
Ultima: Хозяева подземелий

В прошлом номере мы рассказывали, что Dungeon Master стала серьезным технологическим прорывом для CRPG, и впервые в доступной форме объединила вид от первого лица и сражения в реальном времени. Но, хотя игра оказалась самой продаваемой на Atari ST и пользовалась немалым успехом на Commodore Amiga и DOS, другие студии

LEVEL 1 HITS 2(25) GOLD 250



Ultima Underworld: The Stygian Abyss



Ultima Underworld: The Stygian Abyss

не спешили создавать трехмерные CRPG в реальном времени.

Первый крупный разработчик, избравший этот путь, – Westwood Associates, выпустившая популярный сериал The Eye of the Beholder. Позже эта же студия создала похожую трилогию под названием Lands of Lore, о которой мы поговорим отдельно. Среди других подражателей Dungeon Master можно отметить Black Crypt от Raven, Abandoned Places: A Time for Heroes от ArtGame и сериал Ishar. Нужно отметить, что 3D-перемещение во всех этих проектах было весьма условным – если вы поворачивали направо или налево, ракурс менялся не постепенно, а рывком, сразу на 90 градусов.

Ultima Underworld: The Stygian Abyss стала первой CRPG с плавной и «честной» отрисовкой перемещения в 3D (говорят, именно она вдохновила id Software на создание легендарных шутеров). Эта игра, разработанная Blue Sky Productions (позже переименованной в Looking Glass Technologies), – ответвление знаменитого сериала Ultima, в котором упор делался больше на рефлексы играющего, а не его моральные принципы.

Как и в Dungeon Master, главный герой постоянно пребывал в поисках пищи и источников света, сражался с монстрами, а магическая система была основана на сочетаниях рун, но при этом позволялось не только посмотреть налево или направо, но также вверх и вниз, взобраться по лестнице или даже проплыть под водой.

Более продвинутым было и управление – тип удара (полоснуть, уколоть, рубануть) зависел от положения курсора мыши, а его мощь – от того, как долго игрок удерживает зажатой кнопку. Многие отмечали, что подобная свобода перемещения и управление позволяют гораздо глубже погрузиться в игру и представить себя на месте героя.

Сюжет The Stygian Abyss таков: Аватар вновь оказывается в Британнии, как раз в тот момент, когда непонятное существо похищает дочь местного барона. Героя обвиняют в этом преступлении, и ему предстоит доказать свою невиновность, спустившись в Стигийскую бездну и вернув дочку безутешному отцу. В подземелье Аватар обнаруживает следы неудавшейся попытки колонизации катакомб и выясняет, что похищение – лишь часть гораздо более зловещего замысла. В общем, история в игре рассказывается довольно интересная, так что передовые технологии – не единственное ее достоинство.

В 1993 году вышло продолжение Labyrinth of Worlds. В нем появились оцифрованные звуковые эффекты, а сюжет стал более замысловатым и лучше вписывался


Ultima Underworld: Labyrinth of Worlds



Ultima Underworld: Labyrinth of Worlds

COMMAND TURN LEFT

в фабулу основного сериала. Демон Хранитель (Guardian), главный недруг Аватара, заключает замок лорда Бритиша в «черный камень», лишая Британнию главных защитников. К счастью, у героя есть небольшой кристалл из того же материала, с помощью которого он должен посетить восемь разных измерений и найти решение проблемы. Игра отличается немалой продолжительностью, а среди измерений есть столь экзотические, как парящий в облаках замок, ледяная пустыня и сюрреалистичный Эфир.

Печально, но сериал Ultima Underworld сегодня известен гораздо меньше, чем, например, более поздний Elder Scrolls: для игры требовались компьютеры не в пример мощнее тех, что могли позволить себе обычные пользователи в 1992 году. Редкий случай, когда более поздний выпуск положительно сказался бы на продажах. Stygian Abyss также вышла на PlayStation в 1997 году, и перенесена на Windows Mobile в 2002 – так что вы можете сыграть в нее на вашем коммуникаторе или КПК.

Вознесение язычников у Темных Врат

Ultima VII: The Black Gate вышла в том же году, что и The Stygian Abyss, но сохранила традиционный вид сверху. Главным новшеством стал переход боев в реальное время. Кроме того, это первая игра сериала, для управления которой достаточно мыши – более того, в руководстве ей рекомендовал пользоваться сам Гэрриотт. Сегодня нам сложно в такое поверить, но в те времена мышь имелась далеко не у всех обладателей PC, а уж в играх применялась совсем редко.

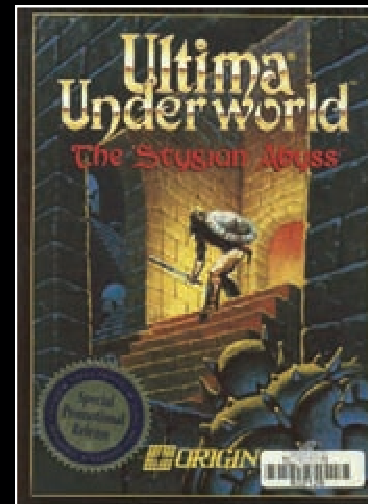
The Black Gate – одна из самых популярных частей сериала (наряду с Ultima III). Причины успеха – захватывающий сюжет, хорошо проработанные персонажи и детальность и интерактивность окружения. Много ли вы знаете CRPG, в которых можно подоить корову или сменить подгузник младенцу – и не потому, что это часть задания, а просто так?

Ultima VII – незабываемое приключение, которое помнят все, кто потратил на прохождение 60 с лишним часов. Игра пользуется популярностью и до сих пор. Энтузиасты даже переделали ее для современных операционных систем (http://exult.sourceforge.net), поскольку оригинал из-за особенностей обращения к оперативной памяти не запускается под Windows.

Сюжет The Black Gate гораздо сложнее, чем у аналогичных игр той поры, и, как и в прошлых частях, посвящен непростым политическим и религиозным вопросам. Аватар возвращается в Британнию через 200 лет после своего последнего визита, чтобы расследовать кровавое ритуальное убийство. Со временем он узнает о загадочном культе под названием «Братство», который, как утверждают некоторые критики, является пародией на сайентологию.

Жители городов и деревень не стоят на месте, как истуканы, а занимаются повседневными делами, а вечером отправляются по домам спать, и с ними можно поболтать на различные темы, а не только получить подсказку. Проект также хвалят за свободу действий – никто не ведет героя за ручку, и можно с легкостью оказаться в ситуации, когда путешествуешь по миру, совершенно не понимая, что же нужно сделать дальше, а некоторые события зависят от того, чем персонаж занимался раньше. Так, герой мог встретить единорога, который, согласно легенде, общается только с девственниками, – и волшебный зверь действительно разговаривал с нашим путешественником только при условии, что тот не потерял невинность в борделе в пиратском городе. Очередной пример морализаторства Гэрриотта – вам не запрещают грешить, но за последствия приходится расплачиваться.

Origin выпустила дополнение The Forge of Virtue в том же году, а в 1993 году вышла Serpent Isle, известная также как Ultima VII: Part Two. Восьмерка в названии не появилась, потому что Гэрриотт был уверен: каждая новая часть сериала должна создаваться на новом движке. События игры происходят спустя



18 лет после The Black Gate; сама она более линейна и ориентирована на прохождение основного сюжета, и потому вызвала противоречивые отзывы критиков.

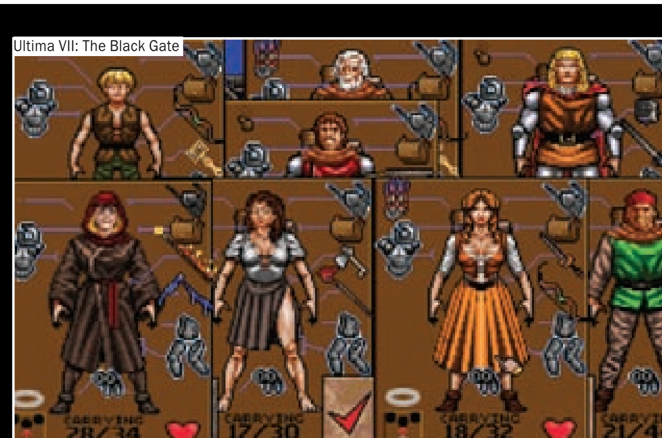
Кроме того, новый владелец Origin, разросшаяся к этому времени до корпорации Electronic Arts, слишком торопила релиз Serpent Isle, и в проекте хватало ошибок и даже тупиковых веток прохождения (из-за чего приходилось восстанавливать более раннее сохранение).

В том же 1993 году вышло дополнение Silver Seed, а год спустя наконец-то появилась Ultima VIII: Pagan, вызвавшая сильное неприятие у давних поклонников сериала. Гэрриотт стремился идти в ногу со временем и разнообразить игру экшном, и поэтому Аватару приходилось бегать, прыгать и карабкаться по движущимся платформам. Боевая система сводилась к закликиванию врагов кнопкой мыши, а многие из инноваций седьмой части, такие как смена дня и ночи и достоверное поведение горожан, были сильно упрощены или вовсе

Ultima VII: The Black Gate



Ultima VII: The Black Gate



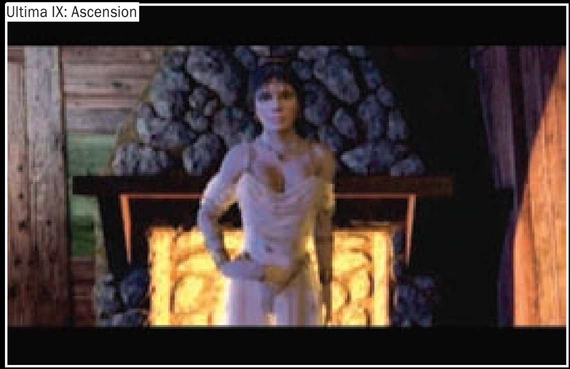
LEVEL 1 HITS 2(25) GOLD 250



Ultima VIII: Pagan



Ultima VII: Part Two – Serpent Isle


Ultima IX: Ascension

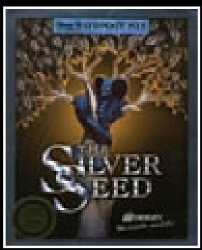
отсутствовали. В целом, хотя у Pagan нашлись поклонники, по мнению большинства, она не дотягивала до высоких стандартов сериала. Не улучшало картину и обилие ошибок, вызванное недостаточным тестированием (по словам Гэрриотта, в этом вновь была виновата Electronic Arts, стремившаяся выпустить игру как можно скорее). Но худшее еще было впереди.

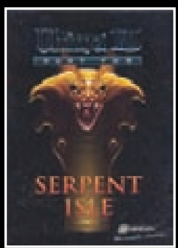
В 1997 году вышел сборник, включающий девять первых выпусков сериала (считая Akalabeth) и дополнения к ним, а последняя и самая худшая часть, Ultima IX: Ascension, появилась в 1999 году. Гэрриотт обещал вернуться к истокам и много советовался с поклонниками, но путь проекта к релизу был очень непростым – один только код переписывался с нуля четыре раза, а параллельно разрабатываемая Ultima Online (о ней поговорим отдельно) оттягивала на себя множество ресурсов.

Финальный продукт оказался очень сырым и еще более ориентированным на экшн, чем Pagan. Более того, привычную изометрию сменил полностью трехмерный движок с видом от третьего лица, что сделало игру больше похожей на action/adventure в духе Tomb Raider. Многие фанаты отказываются признавать Ascension за полноценную CRPG, указывая на крайне ограниченные возможности по развитию героя и линейный сюжет (в частности, грубо навязанную романтическую линию). Что не вызывало нареканий, так это симпатичная графика, отличная музыка, возвращение смены дня и ночи и высокая интерактивность окружения. Но скверно написанные и озвученные диалоги вкупе с банальными персонажами сводили на нет все положительные впечатления. В общем, Ascension – весьма печальный финал великого сериала, все равно как если бы Джордж Лукас скончался вскоре после рождественского выпуска «Звездных войн» и ничего не успел снять помимо этого кошмара.

Пожалуй, современным продолжателем дела Ascension и Ultima в целом можно считать сериал Gothic, разработанный немецкой студией Pirahna Bytes, которой удалось куда лучше сочетать элементы ролевого жанра с action-adventure. Еще в первой части, вышедшей в 2001 году, имелся немаленький мир без разбивки на локации, зато со сменой времени суток, а также персонажи, соблюдающие распорядок дня и занимающиеся своими делами. Кроме того, в ней хватало головоломок, связанных с применением определенных предметов, а боевая система была весьма сложной, требующей немалых экшн-навыков.
Игра отличалась мрачным, почти реалистичным миром (главный герой – уголовник, попавший на рудники, а об эльфах тут слыхом не слыхивали), и большое значение в ней имели взаимоотношения персонажа как с отдельными людьми, так и с целыми группировками. Несмотря на неудобное управление и обилие ошибок, у Gothic нашлось немало поклонников, и их ряды лишь выросли с выпуском второй (2003) части (третья, вышедшая в 2006 году, вызвала противоречивые отклики). Каждая последующая игра оказывалась краше прежней, границы мира раздвигались все дальше, улучшался интерфейс, усложнялась ролевая система, правда вот сложные бои с неинтуитивным управлением и обилие ошибок, в том числе серьезных, так и оставались, а потому оценки прессы были не самыми высокими.





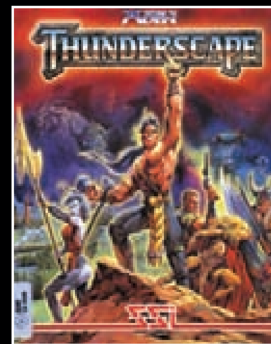


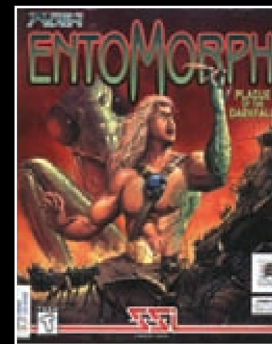
PRESS <CR>

COMMAND TURN LEFT

World of Aden: Thunderscape







Alien Logic



Alien Logic





World of Aden: Thunderscape

С легкостью забываемые королевства SSI

Если сериал Ultima пошел ко дну в 1999 году, у SSI проблемы начались гораздо раньше. Откровенно недоделанные проекты, такие как Spelljammer: Pirates of Realmspace, разочаровали многих поклонников сериалов Gold Box и The Eye of the Beholder. Тем не менее, компания держалась на плаву еще несколько лет, хоть и вернулась к производству стратегий перед тем, как окончательно исчезнуть после череды перепродаж.

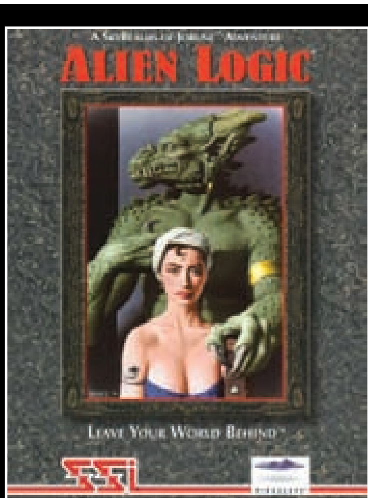
В 1993 году SSI выпустила еще одну игру по лицензии D&D – Dark Sun: Shattered Lands, классическую партийную CRPG с видом сверху, действие которой происходило в постапокалиптическом мире Dark Sun. Несмотря на удобный интерфейс и нетипичную обстановку, средняя графика, плохая анимация, обилие опечаток и багов не обеспечили проекту популярности. В продолжении Wake of the Ravager (1994) графика улучшилась, но ошибок меньше не стало. С одной из них столкнулись очень многие – ни с того ни с сего монстры вдруг прекращали атаковать героев, что делало прохождение невероятно простым. В более поздних выпусках часть недочетов исправили, но тем, кто купил игру раньше, это уже не помогло.

Другая не самая известная вселенная D&D, по которой SSI делала игры – Ravenloft, выполненная в духе готических ужастиков. Ravenloft: Strahd's Possession, разработанная DreamForge и вышедшая в 1994 году, походила на Ultima Underworld, как и продолжение, Stone Prophet, увидевшее свет год спустя (где была улучшена графика, а в списке доступных способностей появилась левитация).

Наверное, разработчики надеялись на популярность «готической» тематики в связи с выходом в прокат фильма «Интервью с вампиром», но их расчеты не оправдались – хотя ничего плохого (но и особо хорошего) о самих играх сказать нельзя. В любом случае, они гораздо лучше ужасного файтинга Iron & Blood: Warriors of Ravenloft от Take-Two Interactive's, вышедшего в 1996 году для DOS и PlayStation.

Последний проект по лицензии, сделанный все той же DreamForge, – печально известная Menzoberranzan, появившаяся в 1994 году. Казалось бы, все слагаемые успеха были на месте: знаменитый благодаря романам Роберта Сальваторе темный эльф Дриззт До'Урден *(в России также известный как Дзирт и, если нам не врет Википедия, Дрист. – Ред.)* в главной роли и улучшенный трехмерный движок от Ravenloft, в котором разработчики обещали исправить все недостатки.

Основной проблемой стало невероятное однообразие игры – даже в самом начале приходилось пробиваться через бесконечные скучные сражения, прежде чем добраться до хоть сколько-нибудь интересной части. Провал всех трех проектов DreamForge, и ужасные консольные Slayer (1994) и Deathkeep (1995) стали последней каплей, истощившей терпение TSR, и та отозвала у SSI лицензию на соз-



LEVEL 1 HITS 2(25) GOLD 250

дание игр по Dungeons & Dragons. После этого компания отказалась от практики эксклюзивного лицензирования и продала права сразу нескольким конкурирующим издательствам, в том числе Interplay. К чему это привело – поговорим чуть позже.

SSI также издала еще пару CRPG от DreamForge: изометрические The Summoning (1992) and Veil of Darkness (1993), не пользовавшиеся большим успехом, а в 1994 году выпустила Alien Logic, основанную на научно-фантастической настольной ролевой системе Skyrealms of Jorune. Хотя проект хвалили за нетипичный мир и игровой процесс, он получился очень сложным, и перегруженный интерфейс проще его не делал.

В 1995 году SSI разработала World of Aden: Thunderscape и Entomorph: Plague of the Darkfall, действие которых происходит в мире, сходном со вселенной Arcanum (появившейся гораздо позже): мечи и волшебство в них сочетаются с паровыми машинами и дирижаблями. К сожалению, к этому моменту продукция студии уже пользовалась дурной славой, и эти весьма неплохие и интересные проекты были обделены вниманием игроков.

Анализируя историю медленного угасания SSI, можно сказать, что компанию погубила посредственность. Студии никак не удавалось создать новый хит уровня Pool of Radiance или Eye of the Beholder, а неприглядный внешний вид и недостаточное тестирование проектов вместе с потерей лицензии D&D стали последними гвоздями в крышку гроба.

Ад AD&D

Хотя решение TSR отозвать права на D&D у SSI сложно осуждать, с новыми обладателями лицензии ей тоже не очень повезло. Среди множества экшнов и стратегий, выпущенных на основе известной ролевой системы после 1995 года, затесалось и несколько CRPG.

Birthright: The Gorgon's Alliance (1996) от Synergistic Software объединяет элементы адвенчуры и стратегии с традиционными ролевыми составляющими. Основанная на популярном сеттинге игра могла похвастаться интересной историей о неком Горгоне, который поклялся уничтожить всех королей мира, чтобы использовать их священную кровь для усиления своего могущества. Игрок управлял не одним героем, а целым королевством, погружался в хитросплетение политических интриг и знакомился со множеством неоднозначных персонажей. Прибавьте к этом громкое имя издателя Birthright – самой Sierra. Могло ли что-то пойти не так?

Еще как могло! Помимо традиционного для проектов тех времен огромного количества ошибок, была и еще одна проблема: элементы разных жанров не слишком хорошо сочетались. Разработчики пытались угодить сразу и поклонникам адвенчур, и стратегий, и CRPG, но в итоге получилась вещь, мало подходящая и для тех, и других, и третьих, и лишь немногим хватило упорства, чтобы хотя бы просто разобраться в ней.



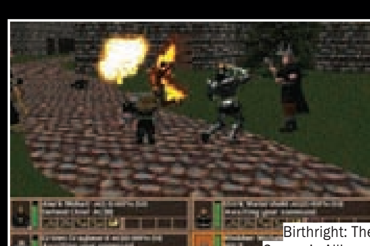
Birthright: The Gorgon's Alliance

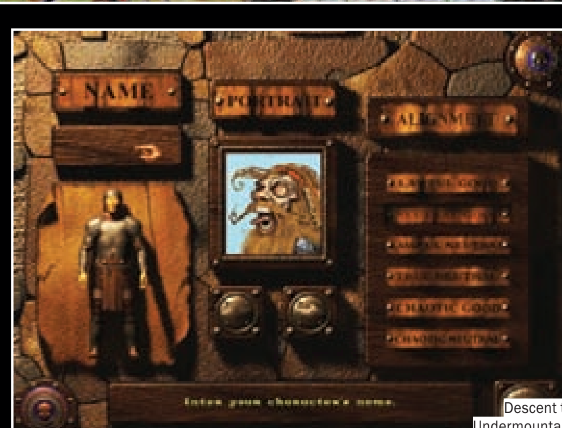
Descent to Undermountain от Interplay – еще более слабый проект. Разработчики попытались перенести движок и игровой процесс популярного сериала шутеров Descent в трехмерную CRPG от первого лица, но спешка с выпуском и непродуманный дизайн породили одну из худших ролевых игр всех времен.

В ней хватало ошибок, зачастую делавших невозможным прохождение, да и однообразные и некрасивые уровни, составляющие гигантский запутанный лабиринт, не вызывали ничего, кроме скуки. Прибавьте сюда отвратительный искусственный интеллект и поймете, что нет ничего удивительного в том, что проект провалился, а в TSR сильно призадумались, не поторопились ли они расстаться с SSI!

К счастью для Interplay и всего жанра в целом, вскоре появилась новая игра, восстановившая среди любителей компьютерных развлечений доброе имя Dungeons & Dragons и привлекшая немало новичков. Но об этом – в следующем номере.

P.S. Продолжение следует. Статья впервые опубликована на сайте Gamasutra.com 23 февраля 2007 года. Публикуется с разрешения автора. **СИ**


Birthright: The Gorgon's Alliance



Descent to Undermountain



Круглый стол

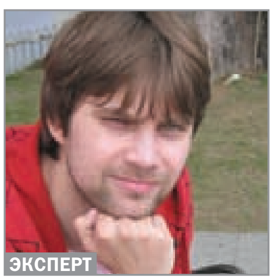
с Александром Щербаковым

Мнение участников дискуссии может не совпадать с мнением редакции и даже прямо ему противоречить. Мнение участников дискуссии может не отражать официальную позицию компаний, сотрудниками которых они являются (в случаях, если они являются сотрудниками каких-либо компаний).

› Тема обсуждения: Е3 ГЛАЗАМИ РАЗРАБОТЧИКОВ

Смысл рубрики «Круглый стол» достаточно прост. Ведущий – которым, как вы уже поняли, является Александр Щербаков – собирает несколько экспертов за одним столом (или, если с этим проблемы, – за одной телефонной или видеоконференцией). Дается тема, участники в свободной форме делятся своим мнением. В дискуссиях будут принимать участие интересные люди из индустрии, профильной журналистики, а также, возможно, эпизодически и неэксперты, а просто люди с любопытным мнением. И, конечно, с подвешенным языком.

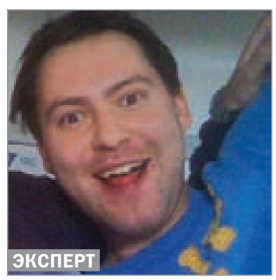
В дискуссии принимают участие:



ЭКСПЕРТ

Александр Щербаков

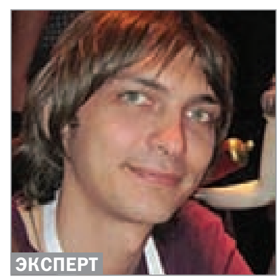
Человек и пароход. Глава студии Dreamlore. Ведущий рубрики «Круглый стол».



ЭКСПЕРТ

Андрей Белкин

Руководитель TM Studios, продюсер компании «Акелла». Сейчас работает над Postal III.



ЭКСПЕРТ

Алексей Савченко

Директор и исполнительный продюсер компании BWF. В частности, работает над проектом Scivelation.

Главная проблема с подготовкой этого выпуска «Круглого стола» - хочется, чтобы он был про Е3, а «наших людей» на выставке было вопиюще мало. Кризис выдал отечественной игровой индустрии на орехи, почти все озабочены социалочками, и на Е3 ехать нет смысла.

Вообще взгляд разработчиков как на специализированные мероприятия, так и на игры в целом, порой серьезно отличается от того, что видят журналисты. На выставках они, во-первых, занимаются разными вещами. А во-вторых, иначе воспринимают как чужие проекты, так и новые технологические и индустриальные веяния. Они оцениваются как через призму понимания процессов, которые скрываются за этим, так и через ощущения, что все это может иметь прямое отношение лично к тебе. Например, любые серьезные заявки – вроде амбициозного OnLive – для обычного игрока или журналиста являются просто еще одной цацкой. О ней можно поговорить, можно написать. Или можно поговорить и написать о чем-то другом. А для разработчика – это то, что способно повлиять на климат в индустрии на годы вперед и коснуться тебя лично. Потому что это не просто развлечения, но и то, чем люди зарабатывают себе на жизнь.

Обратите внимание, что все три участника дискуссии перед тем, как стать разработчиками, были игровыми журналистами.

АЩ: Наша задача поговорить о том, что вам понравилось на Е3, и как она вообще выглядела с точки зрения разработчиков, а не журналистов, которые, условно говоря, повосторгались Kinect, набрали пресс-китов и свалили домой.

АБ: Говно Kinect!

АС: Да, Kinect – говно!

АЩ: Ну вот, собственно, тему «Кинекта» мы прямо сразу и закрыли. Можно двигаться дальше. Насколько я понимаю, по целому ряду вполне очевидных причин, в этом году на Е3 поехало очень мало народу из бывшего Союза. Я знаю ответ на свой вопрос, но все-таки его для порядка озвучу: «Так ли это?».

АБ: Да, наших было немного. Я думаю, пальцев двух рук хватит.

АЩ: Включая журналистов?

АС: Ну нет. Для журналистов, пожалуй, будет нужна еще одна рука.

АБ: Или нога.

АЩ: Стенды кто-то из наших ставил?

АС: Ты задаешь какой-то издевательский, неприятный для отечественных разработчиков вопрос! Стенд, насколько я понимаю, был только у «Акеллы» - Андрюха,

ВСЕ СЕЙЧАС ПИШУТ СВОДКИ С Е3 И ВСЕМ НРАВЯТСЯ ЭТИ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ GIMMICKS, ВРОДЕ ПОВСЕМЕСТНОГО 3D, ВСЕ ЭТИ КИНЕКТЫ. Я, КОГДА БЫЛА ВОЗМОЖНОСТЬ, СМОТРЕЛ ПРОЕКТЫ. МОЕ КЛЮЧЕВОЕ ВПЕЧЕТЛЕНИЕ ОТ Е3 – ЭТО ХОРОШИЕ ИГРЫ, КОТОРЫХ СТАЛО БОЛЬШЕ.

КАРТИНКА, КОТОРУЮ ТЫ ПОЛУЧАЕШЬ В ONLIVE, ОНА ХОРОШАЯ. КОНЕЧНО, ТАМ ЕСТЬ МУАР, КАК ЭТО ОБЫЧНО БЫВАЕТ У ПОТОКОВОГО ВИДЕО. ВСЕ ПОЖАТО И ПЕРЕЖАТО, НО ПО КАЧЕСТВУ ОНО НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ ТО, ЧТО У НАС ДАЕТ ЦИФРОВОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ КАКОЙ-НИБУДЬ «КОРБИНЫ».



Вверху: Многие специалисты видят в OnLive будущее игровой индустрии.

может быть, поправит меня. Но я больше никого не видел. А все остальные, кто приезжал, бегали вокруг, общались, встречались, а стенды не покупали.

АБ: Да, так получилось, что мы были единственными, у кого была своя площадка. Не знаю, хорошо это или плохо. Наверное, хорошо. Резиденты Kentia Hall (*зал, в котором традиционно выставлялись маленькие разработчики и компании из бывшего СССР – Прим. редакции*) – вместо которого теперь парковка – бегали, например, на GameConnection.

АС: Словосочетание «резидент Kentia Hall» звучит как «резидент Comedy Club!»

АЩ: Читатели «Страны Игр» не знают, что такое GameConnection. Может кто-нибудь из вас вкратце им это объяснить и рассказать, каким оно было в этот раз?

АС: GameConnection – это такая B2B движуха. Стоит много будочек. У тебя есть расписанный график, встречи по полчаса. И вот каждые полчаса ты ходишь и встречаешься, например, с издателями и обсуждаешь дела. Выстроено это все достаточно эффективно, можно даже что-то подписать.

АБ: Стартовало все в свое время в Лионе, сейчас проводится несколько раз в год – параллельно с GDC, например. Что отличает GameConnection от других подобных мероприятий – очень удобная онлайн-система, автоматически составляющая твой график встреч.

АЩ: Какое вообще самое яркое впечатление от прошедшей E3? Понятно, что впечатлений было много самых разных. Но что вы бы выделили?

АС: Я понимаю, что все сейчас пишут сводки с E3 и всем нравятся эти технологические gimmicks (*для тех, кто не в курсе этого слова, Urban Dictionary дает следующее определение: A shiny seductive finish applied to a big pile of bullshit. – Прим. редакции*), вроде повсеместного 3D, все эти кинекты. Я, когда была возможность, смотрел проекты. Мое ключевое впечатление от E3 – это хорошие игры, которых стало больше, и которых в этом году стоит ждать. Я, допустим, очень жду Warhammer, который THQ делает. И вообще THQ молодцы. Homefront вот хорошая штука. Много отличных игр от японских компаний. Тот же Marvel vs. Capcom 3. Очень жду новый Deus Ex. Сейчас почему-то в сети его поругивают, но, судя по тому, что я видел, он будет очень крутой. 3D еще вот все стараются применять. У меня была встреча с Epic – мы ведь делаем игры на Unreal Engine – и мне показали Gears of War в 3D. Оно круто, но я не могу в это больше двадцати минут играть. Оно же все-таки бьет по голове. Главное технологическое событие – это все же Nintendo 3DS, как мне кажется. Очень приятный запуск был. Но все равно слава богу, что у Nintendo 3DS есть отключаемый режим 3D. Хотя выглядит все очень круто.

АБ: У было не очень много времени, чтобы ходить по выставке, но из того, что я видел, очень понравился набирающий обороты проект Power Gig: Rise of the SixString. Я его уже видел на GDC, там люди придумали контроллер, который по сути – дешевая электрогитара, подключаемая к PlayStation 3 и Xbox 360. У них есть проект, казуальный тренажер игры на гитаре. Также с его помощью можно играть, кстати, и в сериал Rock Band, он все понимает. Nintendo 3DS я не смотрел, чего-то закрутился и лень было в очереди полдня стоять. Очень понравился OnLive. У меня были сомнения, как этот сервис может работать. Проверили – действительно все нормально. Приставка не нужна. Компьютер даже не нужен. Ресивер, геймпад, экран и Интернет. Запомнилось представление на стенде Homefront. Игру толком не показывали даже на презентации, но ролики и скриншоты хорошие. А представление – это как северокорейские солдаты берут в плен американских солдат. И так как им становится скучно, они начинают друг с другом соревноваться в брейкданс, кто круче. Северокорейцы, разумеется, проигрывают. На презентации был еще Боря Романов, мы с ним потом хорошо накидались!

АС: Для меня главный перформанс выставки – это победа Los Angeles Lakers в плей-офф NBA. А я в этот момент был в городе. Там местные фанаты перевернули какое-то немеряное количество машин, часть их подожгли. Полиция стреляла в толпу – в которой я имел несчастье находиться – гранатами со слезоточивым газом. И вот это было нечто. Яркое впечатление – не совсем о E3, но очень рядом!

АЩ: Было не в первый раз озвучено мнение, что, возможно, самое интересное с технологической точки зрения, что было на E3 – это Nintendo 3DS. В то же время, было озвучено, что вот есть еще OnLive и, наверное, за этим будущее. Меня на E3 не было и своими глазами я ничего этого не видел, но у меня есть подозрение, что именно OnLive – это самый большой технологический прорыв. И этот сервис – или подобные ему – через два-три года станут индустриальным стандартом. Андрей вот лично в это играл. Как вы себе видите перспективы развития?

АБ: Я давно слежу за судьбой OnLive, потому что я, собственно говоря, приверженец клауд-гейминга, считаю, что за ним большое будущее. Какая будет использоваться для всего этого модель, пока неиз-



Внизу: Несмотря на то, что Homefront никто толком не показывал даже на презентации проекта, этой игре симпатизируют почти все.

ВЕРОЯТНОСТЬ ТОГО, ЧТО ТЫ ПОДПИШЕШЬСЯ С ИЗДАТЕЛЕМ НА ПЕРВОЙ ВЫСТАВКЕ БЛИЗКИ К НУЛЮ. ЛЮДИ ХОТЯТ УВИДЕТЬ РАЗВИТИЕ ТВОЕГО ПРОЕКТА, УВИДЕТЬ КАК ТЫ В НЕГО ИНВЕСТИРУЕШЬ, УВИДЕТЬ, КАК ТЫ БУДЕШЬ ДЕРЖАТЬСЯ НА ПЛАВУ.



Вверху: Участники нынешнего «Круглого стола» убеждены, что между Kinect и куском говна нет никакой принципиальной разницы.

вестно. OnLive сейчас подвергается критике, но там неглупые люди сидят, они посмотрят, как дело пойдет, и подкорректируют. Но дело даже не в этом. А в том, что это позволяет принципиально по-иному подойти к доставке цифрового контента. Кроме того, существенно снизится порог входа – во что ты можешь играть, на чем ты можешь играть и когда ты можешь играть. Лично для меня на данном этапе главным был вопрос технической реализации. Потому что кто примерно представляет себе, как это работает, опасались, что пинг там будет достаточно большим, серьезная задержка при нажатии кнопок на геймпаде или клавиатуре. По крайней мере на E3 – к которой в OnLive, разумеется, подготовились – никаких серьезных проблем не было. Я играл с ноутбука с интернет-соединением, к которому было подключено декодирующее устройство размером с пачку сигарет. Народ ничего особенно не рассказывает, какие алгоритмы кодирования видео они используют и другие технические детали. Но картинка, которую ты получаешь, она хорошая. Конечно, там есть этот муар, как это обычно бывает у потокового видео. Все пожато и пережато, но по качеству оно не хуже, чем то, что у нас дает цифровое телевидение какой-нибудь «Корбины». Неспециалист, я думаю, и не отличит, что вот это рендерится на супермощной рабочей станции, а вот это – видео, для получения которого не нужно фактически ничего, кроме Интернета. Так что будем смотреть, как будет развиваться сервис. Я вообще не исключаю, что в дальнейшем разработчики станут ориентироваться не на создание игр для какой-то приставки, а для мейнфреймов. То есть, делать то, что хочешь, не очень сильно ограничивая себя возможностями системы. Какая тебе разница, если у тебя кластер серверов в дата-центре, который и генерирует картинку?

АЩ: Если это действительно все будет так развиваться, насколько я понимаю, через несколько лет игровые приставки в привычном понимании будут попросту уничтожены.

АБ: Да, есть такое мнение. Но никто пока не знает про новые консоли. Консоль продает контент и здесь все зависит от того, как с этим – а не с технологией – будет у производителей. Мне кажется, тут решающую роль будет играть это, а также предоставляемый сервис и бизнес-стратегия компаний.

АЩ: Фактически получается, что какая-нибудь новая PlayStation, чтобы продаваться, она не просто должна быть онлайновой, она должна обеспечить мощный набор эксклюзивов. Потому что неэксклюзивы появятся везде. Условный Half-Life 3 выйдет на всех сервисах, если вопрос технологий будет фактически закрыт, а поставляться будет сгенерированное видео.

АБ: Совершенно верно. Все будет упираться в эксклюзивы и сервис. Техническая сторона вопроса плюс-минус не будет уже играть какой-то важной роли. Какой-то контроллер – это не будет каким-то значимым конкурентным преимуществом.

АС: Microsoft уже сейчас заявляет, что в Xbox 360 им сейчас важен в первую очередь Xbox Live и XBLA. Они могут продавать волшебную коробочку, которая открывает тебе вход в волшебный мир скачиваемого контента. Не будет принципиальной разницы, это та же консоль.

АБ: Тут принципиальный момент, что коробочка какого-нибудь OnLive дешевле приставки. Кроме того, если у тебя есть компьютер – а не просто телевизор – ты можешь бесплатно скачать и установить программу для декодирования сигнала. Это все, как уже говорилось, значительно снижает порог входа. И подкупает своими перспективами.

АЩ: Да, никакие коробки будут не нужны. Подобную модель сможет взять себе на вооружение, например, Steam. У нас может возникнуть ситуация, когда не будет битвы игровых систем, а будет битва игровых сервисов. Когда, например, Xbox Live будет сражаться с PSN, OnLive, Steam, чем-то нинтендовским и какими-то неизвестными нам сейчас конкурентами, которые еще появятся. Apple вот наверняка запустит какой-то iGames.

АС: И это круто. Это же всем в плюс: и пользователям, и производителям контента, которым будут предлагать лучшие условия.

АЩ: В теории. Потому что если ты независимый разработчик, который сделал неважно какую независимую игру – ты ее легко поставишь, например, в App Store. Туда можно поставить практически что угодно. А попробуй-ка «что угодно» поставить на Steam. Тебя очень быстро пошлют на три буквы, там идет свой отбор, зачастую тупо на основе личных предпочтений.

АБ: Все верно, очень избирательная у них политика. Мы это на собственном примере ощутили. Правда, вроде, успешно все закончилось, но тем не менее. А так да, борьба контентов будет. Сейчас все, что происходит с цифровой доставкой контента – это, по мнению многих людей, промежуточный этап.

АС: Все это очень круто звучит. Это как есть кино, а есть телевидение. Если каким-то образом в случае с играми будет предложено что-то похожее на кабельные каналы – когда ты платишь фиксированную сумму в месяц и играешь в игры, например, какого-то жанра – это будет очень интересно.

АЩ: Чем на E3 занимаются журналисты, аудитория журнала примерно себе представляет. Вернее, она, может, и не представляет, но на выходе получает всякие отчеты, которые и читает. А чем там занимаются разработчики, наши дорогие «резиденты Kentia Hall?» Ну, чтобы народ понимал. Чем там занимался Андрей Белкин, чем там занимался Алексей Савченко?

АС: Что делает разработчик? Он разрабатывает контент. Его надо как-то продавать. У меня есть своя теория насчет подписывания игр, которая подтверждается практикой. Ты едешь на первую выставку. Ты в перспективе «резидент Kentia Hall». Знакомишься с издателями, договариваешься о встрече и показываешь им, что привез. Обычно это концепт и какой-то прототип. Вероятность того, что ты подпишешься с издателем на первой выставке, близка к нулю. Люди хотят увидеть развитие твоего проекта, увидеть, как ты в него инвестируешь, увидеть, как ты будешь держаться на плаву. Потом ты приезжаешь на вторую выставку и показываешь. Кому-то везет, и он подписывается прямо там. У нас с Scivelation это случилось на третьей выставке. Когда стало понятно, что проект у нас живет и делается уже на протяжении где-то года, компания за это время не развалилась – что часто бывает – а наоборот развивается и растет. И когда очевиден прогресс игры между точкой А и моментом, когда мы разговариваем с издателем. По поводу того, как проводит свое время на выставке разработчик – обычно очень скучно. Варианта два. Или ты сидишь на стенде

Внизу: Разработчики игры Power Gig разработали игровой контроллер, который, в целом, мало чем отличается от настоящей гитары.



Внизу: Все в восторге от Nintendo 3DS. Но никто пока не знает, куда заведет индустрию мода на 3D. Возможно, никуда не заведет.





и показываешь много раз игру. Это работа и работа зачастую тяжелая. Потому что задалбывает. Или ходишь по встречам, по людям, показываешь, что привез. А у тебя на протяжении нескольких дней выставки есть график, в котором может быть 20-30-50 встреч. И ты по ним ходишь. Это такая беготня и много разговоров. Понятно, что в конце рабочего дня ты иногда вписываешься в какую-то вечеринку и идешь дальше общаешься с людьми, но еще и бухаешь. Слушаешь, что говорят, сам что-то рассказывешь, налаживаешь отношения. Что бы кто ни говорил, решается все как везде. Это отношения. Это human industry, все на людях, все на связях. Но и продукт, который ты показываешь, разумеется, должен выглядеть хорошо.

АБ: Леша, в общем, практически все сказал. Это возможность посмотреть, сопоставить, пообщаться, провести встречи. Например, не только с издателями или дистрибуторами, но и с поставщиками middleware.

АЩ: Ты, кстати, тут давеча рассказывал отличную историю про Homefront. Я думаю, читателям «Страны Игр» будет интересно услышать.

АБ: Дело было так. Пошли мы с нашим главным aquisition-менеджером на крышу этого небоскреба, где происходит презентация Homefront. Много халявного бухла. Мы меланхолично перемещаемся в пространстве. Подходят два неамериканского вида крупных мужика криминальной наружности: «Привет, чуваки, как дела, тра-та-та». Говорим, что мы вот потенциальные покупатели на территорию, проект прикольный, все дела. А они нам: «О, а мы вот инвесторы!» Мы удивленно спрашиваем инвесторы чего? Они: «Инвесторы Homefront». Как так? Рассказывают, что у них всякие operations in Mexico, один из них мексиканец, а другой вообще грек, просто он эмигрант. И они партнеры, вместе вот, много у них было дел в их previous life, до того как они решили вложить денег в разработку видеоигр. Парни, судя по всему, поднимают нормально бабла и вот нашли отличный способ попробовать себя в каком-то новом бизнесе. Точный бюджет Homefront они не назвали, но я так понял, что он где-то между $20 и $30 миллионами. Такие вот венчурные инвесторы.

АЩ: Все как у нас!

АС: Да нет, любой же бизнес такой. Ханжество и все эти «мы делаем игры с душой» создают впечатление, что это не бизнес вовсе, а какая-то песочница полусвятых людей. Это не так. В любом процессе, где замешано большое бабло, участвуют разные персонажи, участвуют разнообразные деньги на разных стадиях, есть моменты, когда у бизнеса есть проблемы, есть моменты, когда прямо денег девать некуда – в общем, все, как обычно.

АЩ: Сейчас Леша должен сказать что-то в духе: «Мы тут недавно главного программиста нашего закопали». Типа, позвонили донецким и все дела.

АС: Ты спалил меня! На самом деле, мало об этом говорят, но становление любой успешной компании, которая делает игры или кино – это же сложный процесс. Это сфера, в который рисков – как говна в канализации. Но при этом все люди, все человеки.

Например, Дейв Тейлор на выставке пригласил меня на вечеринку. Много пафоса, дом на Малхолланд Драйве, коктейли всякие. Коктейль там попробовал – BP Spill. У меня встреча на 10 утра назначена. Ко мне подваливают товарищи из Activision, туда-сюда, слово за слово. Говорит, пробовал тут BP Spill, они тут наливают. Нет, говорю. Ну так ты попробуй. Я попробовал, после чего минут 15 на диване в себя приходил. А там, по-моему, текила, абсент и «Ягермайстер» – жуткая совершенно смесь. И там тоже все большие дядьки ходят, пьют, кто-то накидался, кто-то нет и просто социализируется. Обычные живые люди. И так везде и повсюду.

АБ: Кстати про Маллхоланд Драйв. Если помните одноименный фильм Дэвида Линча, там был персонаж такой – Ковбой. Он сидел на ранчо и к нему ездили сложные вопросы решать. По-моему, у нас игровая индустрия дошла до того, что у нас на крупных проектах тоже появляются такие ковбои!

АС: Признак серьезности процесса! **СИ**



ХАНЖЕСТВО И ВСЕ ЭТИ «МЫ ДЕЛАЕМ ИГРЫ С ДУШОЙ» СОЗДАЮТ ВПЕЧАТЛЕНИЕ, ЧТО ЭТО НЕ БИЗНЕС ВОВСЕ, А КАКАЯ-ТО ПЕСОЧНИЦА ПОЛУСВЯТЫХ ЛЮДЕЙ. ЭТО НЕ ТАК. В ЛЮБОМ ПРОЦЕССЕ, ГДЕ ЗАМЕШАНО БОЛЬШОЕ БАБЛО, УЧАСТВУЮТ РАЗНЫЕ ПЕРСОНАЖИ, УЧАСТВУЮТ РАЗНООБРАЗНЫЕ ДЕНЬГИ НА РАЗНЫХ СТАДИЯХ.

На полках

Лучшие игры в продаже



Наталья Одинцова

Dragon Quest IX выйдет в Штатах только в конце июля, а на родине игры, в Японии, меж тем вовсю ищут таланты: требуются сценаристы для следующих выпусков сериала. Соискателям предлагают выполнить два задания: написать эссе о том, что их связывает с Dragon Quest, а также сочинить небольшой рассказ, в котором будут использованы четыре из шести предложенных тем. Список таков: легендарный меч, крышка кастрюли, воспоминание, которое вызывает улыбку, экстрасенсорные способности, прекрасная женщина, которая переодевается мужчиной, и первая любовь.



«Страна Игр» рекомендует

Игра	Жанр	Оценка
Super Street Fighter IV (PlayStation 3, Xbox 360)	fighting	10
UFC 2010 Undisputed (Xbox 360, PS 3)	sports/fighting.MMA	9.0
DeathSmiles (Xbox 360)	shooter.scrolling	9.0
Red Dead Redemption (Xbox 360, PS3)	action-adventure.freeplay.historic	9.0
The Whispered World (PC)	adventure.third-person.fantasy	9.0
Split/Second: Velocity (PC, Xbox 360, PS3)	racing.arcade	8.5
Splinter Cell: Conviction (Xbox 360, PC)	shooter.third-person/ action-adventure.stealth	8.5
Dragon Age: Origins – Awakening (PC, Xbox 360, PS3)	role-playing.PC-style	8.5
Alan Wake (Xbox 360)	action-adventure.horror	8.0
Rainblood: Town of Death (PC)	role-playing.console-style	8.0

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.

Также в этом месяце

Dragon Ball: Origins 2
(DS, 02 июля 2010 года)

Action-adventure, в котором поиграть дадут не только за юного Гоку, но и за других известных персонажей цикла Dragon Ball.

Tiger Woods PGA Tour 11
(PS3, X360, Wii, 2 июля 2010 года)

В этом году симулятор гольфа имени Тайгера Вудса порадует поклонников кубком Райдера, обладателей PS3 – поддержкой Move, а владельцев Wii – двумя новыми режимами, в которых точность управления имеет еще большее значение.

Tournament of Legends
(Wii, 2 июля 2010 года)

Файтинг, ранее известный как Gladiator A.D., делается High Voltage Software на ее собственном движке Quantum3, уже использовавшемся в The Conduit.

PokePark Wii: Pikachu's Adventure
(Wii, 9 июля 2010 года)

Пикачу отправляется гулять по парку развлечений, в процессе знакомится с покемонами-посетителями, пробует себя в различных мини-играх вроде викторины или гонок и катается на аттракционах.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

Наше железо



Телевизор

Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080p.



3D-монитор и 3D-очки

3D-игры редакция «СИ» тестирует с помощью 3D-монитора LG W2363D и решения NVIDIA GeForce 3D Vision.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



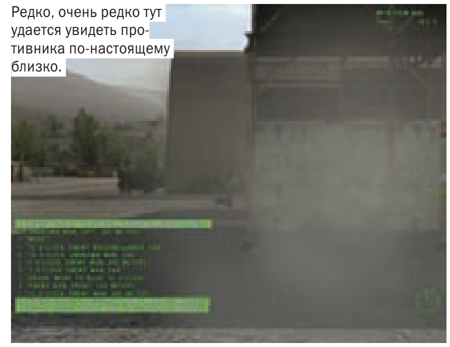


1 Operation Flashpoint
2 ArmA: Armed Assault
3 Operation Flashpoint: Dragon Rising

7.5



В такой ситуации подопечный солдат, как правило, сразу погибает.



Редко, очень редко тут удается увидеть противника по-настоящему близко.





ТЕКСТ

Степан Чечулин

› ArmA 2: Operation Arrowhead

Гимном Bohemia Interactive Studios могла бы стать песня Андрея Макаревича с рефреном «не стоит прогибаться под изменчивый мир, пусть лучше он прогнется под нас». Игры компании – яркий пример попытки «прогнуть мир». Пока другие с переменным успехом ваяют бессовестные копии Modern Warfare, чехи упорно создают военные тренажеры для настоящих мужчин. В Operation Arrowhead поменялся сюжет, действующие лица и место дислокации, но это все такой же хмурый и недружелюбный симулятор боевых действий, завидев который, любители пострелушек а-ля Call of Duty в ужасе разбегаются по углам.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
shooter.first-person.modern
Зарубежный издатель:
Bohemia Interactive
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Bohemia Interactive
Количество игроков:
до 64
Обозреваемая версия:
Требования к компьютеру:
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 512 VRAM PC
Онлайн:
www.arma2.com/arrowhead
Страна происхождения:
Чехия

В двадцать первом веке, когда большинство издателей в первую очередь удовлетворяют потребности так называемой казуальной аудитории, создавая игры, работающие на двух кнопках, чехи из Bohemia Interactive предлагают геймеру развлечение, которое сложнее иной работы. После развеселой Prince of Persia: The Forgotten Sands переселение в мир ArmA 2: Operation Arrowhead похоже на то, что будет, если хрупкую девушку, вчера купившую права категории «B», вытащить из-за руля Hyundai Getz с автоматической коробкой передач, усадить за баранку КАМАЗа и заставить перевозить бревна. Да вы только вдумайтесь – Microsoft не сегодня-завтра вообще предложит сдавать обычные контроллеры в утиль, переведя всех на Kinect, а в ArmA 2: Operation Arrowhead по старинке нужно лезть в меню, чтобы выяснить, как переключать оружие или какой клавишей прицелиться! Это ж, прости господи, что там за антихристы работают?! А может, и не злодеи вовсе, а последние из могикан, пытающиеся не просто заклеить фальшивое компьютерное небо стикерами спецэффектов, а заставить игрока чуточку поработать мозгами. Чтобы хоть на сотую долю секунды он понял, что настоящая война – это, вообще говоря, довольно паскудное и сложное дело.

В пустыне

Чехи, впрочем, мастера еще и сооружать чудовищно банальные сюжеты. В прошлом эпизоде игрока запихивали в шкуру Мэтта Купера, спецназовца из отряда «Лезвие», и отправляли наводить конституционный порядок в республику Чернорусь. Там, если помните, была полная свобода действий: приходилось мотаться по огромной территории, вылавливать бандитов, изымать оружие у партизан, общаться с жителями. В Operation Arrowhead разработчики все же решили вернуться к классической подаче сюжета, так что теперь, как в старые времена, нужно неукоснительно исполнять приказы начальства.

Действие теперь разворачивается в другой вымышленной стране под названием Такистан, где после гражданской войны у власти оказался невменяемый диктатор, которого теперь хотят убрать войска НАТО, чтобы воцарился мир. В отличие от ArmA 2, события начинают развиваться стремительно. Вот мы в роли простого американского пехотинца прибываем в Такистан на борту вертолета. В следующую минуту вместе с товарищами уже ведем зачистку вражеского аэропорта: пули свистят над головой, враги не стесняются закидывать отряд гранатами, так что еле успеваешь ничком упасть в горячий песок. Дальше разворачивается настоящая батальная сцена: подъезжают

Изюминкой сериала всегда был масштабный мультиплеер, где в очень правдоподобных схватках можно было провести немало времени. К счастью, ArmA 2: Operation Arrowhead в грязь лицом не ударила, так что любителям воевать в компании скучно не будет. В сражениях, как обычно, номинально может участвовать неограниченное количество пользователей, на самом же деле больше 64 игра просто не переваривает. Можно принять участие в битве за острова или устроить простую перестрелку, но, пожалуй, самое интересное то, что разработчики дают пройти сюжетную кампанию вместе с другими игроками.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Новая кампания, невероятное количество свежих моделей стволов и техники, динамичный сюжет.

НЕДОСТАТКИ Главный бич всех эпизодов сериала ArmA – невообразимое количество глюков. Operation Arrowhead исключением не стала, перечислять ошибки, возникающие в процессе прохождения, можно хоть целый день, эти-то огрехи и есть самый большой ее недостаток.

РЕЗЮМЕ Типичное дополнение, не меняющее принципов основной игры, наследующее все ее плюсы (масштабы и реалистичность действия) и минусы (сложность управления и прохождения, а также обилие багов). Новые юниты, техника и оружие, как водится, прилагаются. Хардкорных военных симуляторов на рынке нынче раз-два и обчелся, так что у любителей жанра просто нет выбора.

дружественные танки, в небе, накрывая вражеские позиции ракетами, барражируют вертолеты, кругом гремят выстрелы. Все это выглядит не так красиво, как в Bad Company 2, но холодок все равно бежит по спине при каждом взрыве снаряда, и хочется землю зубами грызть, лишь бы спрятаться. Дальнейшие события разворачиваются привычно: будут и яростные танковые сражения, снайперская стрельба по вражеским постам, организация засад конвоям противника и зачистки деревень.

Уровень сложности же поднялся до запредельных высот. Главная опасность в том, что воевать приходится в пустыне, где спрятаться особо негде, и найти куст, чтобы схорониться за ним, – уже счастье. А противник лупит издалека, стреляет метко, а уж если нарвешься на снайперскую засаду, то молись, чтобы пронесло. Зачистка поселений, больше похожих на афганские кишлаки, тоже таит немало опасностей: бандит с «Калашниковым» может прятаться где угодно, так что смертельная пуля может настигнуть всюду. Все это вызывает колоссальное напряжение нервов, а к концу миссии, без шуток, семь потов сходит.

Много всего

Арсенал, впрочем, тоже пополнился: новые автоматы, амуниция, но больше всего пригодится тепловизор, который позволяет обнаружить противника за препятствиями, а по уровню тепла от следов машин можно определить, насколько далеко вражеская бронетехника.

Но Operation Arrowhead, к сожалению, снова пала жертвой гигантомании. То ли столь масштабный проект просто невозможно завершить, не наплодив кучу багов, то ли у разработчиков все-таки руки не оттуда растут. Факт же в том, что список ошибок огромен: уже в самом начале сталкиваешься с тем, что противники проваливаются сквозь землю, напарники сходят с ума, лезут под вражеский огонь и героически погибают, выполнение миссий подчас не засчитывается и так далее. Хуже то, что ошибки не только раздражают, но и постоянно разрушают хрупкую атмосферу, что бесит вдвойне.

Несмотря на это, дополнение получилось, в общем, интересным. Много нового оружия и техники, увлекательные, хотя и очень сложные сражения, приходится часто думать и планировать, а не просто палить по движущимся мишеням. Опять же масштаб происходящего колоссальный. Игра легко могла получить и восьмерку, но ошибок уж слишком много. Нельзя так с геймерами поступать. **СИ**



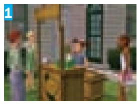
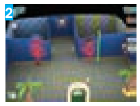
Вверху: Танковые сражения действительно горячат кровь.

ДАЛЬШЕ РАЗВОРАЧИВАЕТСЯ НАСТОЯЩАЯ БАТАЛЬНАЯ СЦЕНА: ПОДЪЕЗЖАЮТ ДРУЖЕСТВЕННЫЕ ТАНКИ, В НЕБЕ, НАКРЫВАЯ ВРАЖЕСКИЕ ПОЗИЦИИ РАКЕТАМИ, БАРРАЖИРУЮТ ВЕРТОЛЕТЫ, КРУГОМ ГРЕМЯТ ВЫСТРЕЛЫ.





ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 The Sims 2: Open For Business
2 MySims
3 MySims Agents

8.0



› The Sims 3 Ambitions

Если проводить игровые аналогии, то всю историю сериала The Sims можно уподобить развитию технологий в «Цивилизации». В самом начале на дворе был каменный век: человечки умели только ходить, общаться, кое-как взаимодействовать с предметами и ездить на работу. Далее они начали потихоньку развиваться, смогли, наконец, пойти в гости к соседям и выехать за пределы города в другие локации. Переход на полностью трехмерную графику можно сравнить со сменой эпох – началась сим-античность. Итак, в античности наши виртуалы еще чуть-чуть больше «очеловечились», в игре появилось понятие возраста, памяти и генетики. Симы стали учиться в университетах и ездить в многочисленные отпуска, привыкли к смене погоды и времен года, приручили домашних животных и, наконец, вышли на более высокий уровень «живого города». Согласитесь, что это уже как минимум Средневековье. Но какие-то ветви древа технологий попросту «забыли» открыть с самого начала. В год десятилетия сериала нам решили показать то, что было заложено в игру еще тогда, но что создатели упорно не желали демонстрировать все эти годы. Мы идем на работу вместе с симами!



ТЕКСТ
Даша Меринова

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
simulation.life
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
The Sims Studio
Количество игроков:
1
Требования к компьютеру:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
ru.thesims3.com/game/ep2
Страна происхождения:
США

Слова «работа» и «профессия» могут казаться вам близкими по смыслу, однако в новом дополнении к The Sims 3 они означают совершенно разные понятия.

«Работой» называются прежние занятия виртуалов. Кулинарная, научная, полицейская и прочие карьеры, которые были в исходной игре, доступны по-прежнему. Персонаж, как и раньше, в условленное время садится в машину, подъезжает к нужному зданию и в нем исчезает. Вы можете контролировать его поведение на работе лишь опосредованно. Профессии же предполагают гораздо более деятельное участие игрока. Всего их пять: пожарный, охотник за привидениями, сыщик, стилист и дизайнер.

Извлечь выгоду позволено и из творческих умений. Художник, скульптор, изобретатель или писатель могут зарегистрироваться в ратуше как частные предприниматели и получать гонорары каждую неделю.

«Кроличьи норы», вопреки надеждам фанатов, так и остались нетронутыми, и нам вряд ли удастся хотя бы одним глазком заглянуть внутрь. Если говорить о новых профессиях, постоянные рабочие места есть у пожарных и стилистов. Остальные же трудятся, носясь по всему району и выполняя заказы и просьбы. Здесь авторам очень пригодился механизм выполнения квестов из аддона «Мир приключений», который отлично вписался в новое дополнение. Например, если вы выбрали карьеру сыщика, приготовьтесь бегать туда-сюда с лупой и выискивать улики, подтверждающие коварство и недобрые намерения местных жителей. Охотники за привидениями ездят по домам и усмиряют особо разбушевавшихся духов. А вот дизайнеру досталась самая непыльная работа – приезжая к заказчику, вы просто переходите в режим строительства и покупки. Все, что от вас требуется – приобрести определенную мебель, не выйдя за рамки сметы (хотя никто не мешает заодно, например, заняться перепланировкой помещений). Стилисты же работают в салонах и на выезде. Клиенты, требующие особого отношения, бывают нечасто, зато можно навязывать свои услуги любому, кто решил посетить ваше заведение. Внешний вид горожан теперь можно менять по своему вкусу через специальный подиум в редакторе Create-A-Sim, но реакция виртуалов на новый образ абсолютно непредсказуема. Не забывайте также, что в игре появились татуировки, которые можно наносить на разные части тела.

Весь экшн, какой только можно себе представить в The Sims, достался профессии пожарного. Эти смелые парни не только борются с огнем, но также участвуют и в спасательных работах после землетрясений и ликвидируют последствия неудачных опытов, проводимых в научной лаборатории. Изменения также коснулись деятельности медиков. Достигнув определенного уровня в этой области, вы сможете ездить на вызовы к больным или делать уколы местным жителям.

Не стоит забывать и том, что для каждого вида деятельности все еще требуются определенные навыки. Пожарный обязан поддерживать себя в хорошей форме, разбираться в механизмах и дружить с остальной командой. Дизайнер должен уметь рисовать и постоянно работать над своим портфолио, чтобы иметь больше заказов.

Разработчики не забыли даже про детей, которые теперь также вовлечены в увлекательный процесс зарабатывания денег. Подрастающее поколение сможет пополнить семейный бюджет, продавая выпечку прямо на участке.

Чем более реалистичной разработчики пытаются сделать игру, тем менее правдоподобной она становится. Как только вы вступаете на какое-то поприще, тут же оказывается, что весь



Справа: Разработчикам удалось очень точно передать всю гамму чувств, которая отражается на лице, когда вам делают татуировку.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Мы идем на работу с симами! Разве этого мало?

НЕДОСТАТКИ Реализация не совсем такая, какую ожидали фанаты. «Кроличьи норы» по-прежнему закрыты от глаз игрока, а окружающий мир все такой же нелогичный.

РЕЗЮМЕ В новом аддоне к Sims 3 вы вольны следовать по пятам за своими подопечными на работу и полностью контролировать их действия. Доступны новые профессии и задания, умения и способы самореализации для симов. Теперь найти занятие по душе намного проще, тем более, что любимое хобби сможет принести доход семье. Свободного времени остается все меньше – симу постоянно требуется повышать навыки, чтобы добиться успеха.



Они меня заметили? Да не может быть!

Зарабатывать можно не только своим трудом. Иногда достаточно вложить деньги в покупку недвижимости, которая будет приносить еженедельный достаточно весомый доход. Игра различает два типа общественных лотов: здания и собственность. Здание – это любое кафе или магазин, то есть «кроличьи норы». Их можно переименовывать, а также менять обслуживающий персонал. Собственность же – лоты (в основном парки), где позволено что-либо строить. У таких лотов есть уровень, который следует повышать, покупая указанные игрой предметы и облагораживая территорию.

Внизу: Вы можете взрывать кучи мусора в поисках металлолома или просто уничтожать все, что подвернется под руку, невзирая на возможные жертвы.



Внизу: Профессия пожарного начинается с машины. Не забывайте за ней следить и постоянно ремонтировать, иначе не успеете прибыть вовремя к месту возгорания.



город нуждается в вашей деятельности, какой бы она ни была. В случае, если вы устроились пожарным, хотя бы в одном доме будет ежедневно происходить возгорание (по выходным поджигатели и граждане, неосторожно обращающиеся с огнем, судя по всему, отлучены от пожароопасных предметов). Если вы дизайнер, то за каждые сутки минимум два горожанина пожелают сменить мебель. Ну а если вы решили попробовать себя в роли охотника за привидениями, то тут же выяснится, что город не иначе как построили на индейском кладбище, а то и не на одном, потому что такой ночной активности неупокоенных душ не могли себе представить даже герои известного фильма.

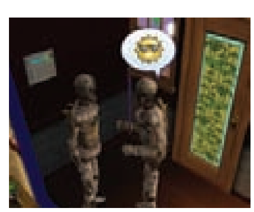
Тем не менее, жить в городе стало намного веселей, учитывая, сколько возможностей для самореализации симов теперь открывается. Любителям творчества придется по душе новый станок для создания скульптур из различных материалов: глины, железа, дерева, льда и т.д. Причем умение работать руками в первую очередь пригодится небогатым симам – они смогут обновить обстановку, просто смастерив мебель из подручных материалов. Главное – помнить, что использовать лед для этих целей не стоит. Новое умение «изобретательство» позволит вашим подопечным создавать различные устройства, которые пригодятся в быту (сырье – металлолом можно найти на ближайшей помойке). При достаточно высоком навыке изобретательства симы могут делать, например, пылесосы для быстрого собирания урожая и металлолома, буровые установки для добычи редких драгоценных камней и даже конструировать роботов. Одно из самых любопытных устройств, которое вы можете смастерить сами, либо приобрести в комиссионном магазине, – машина времени. Пользоваться ей стоит крайне аккуратно, бывали случаи, когда, побывав в будущем или прошлом, симы привозили с собой непонятно откуда взявшихся детей. Однажды в такое путешествие отправилась молодая семейная пара, а через несколько часов из машины вышел старик, назвавший себя их сыном. Вообще игра стала более непредсказуемой и, как это ни странно звучит, жестокой. В городах нередки метеоритные дожди, под которыми гибнут жители. Довольно часто приходят сообщения о том, что сим умер не от старости, а от голода или на пожаре. Изобретатели, достигнув шестого уровня навыка, могут устраивать взрывы, что, кстати, выглядит довольно эффектно. И это не считая самых настоящих землетрясений. Даже в обыденной жизни симов решили подвергнуть испытанию: теперь у них еще и одежда пачкается, и ее приходится постоянно стирать! Страшно подумать, что нас ждет в следующих аддонах. **СИ**

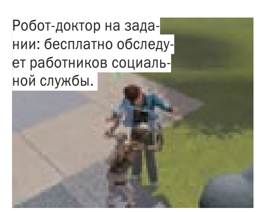
Внизу: Пожарные – самая отважная профессия. Они даже могут флиртовать, просто рассказывая о своей нелегкой и полной героизма работе.



Мой железный друг

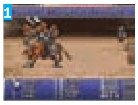
В игру возвращаются роботы. В первой The Sims железные симы-универсалы могли выполнять обязанности дворецкого, уборщицы и няни. Во второй части сериала они стали полноценными персонажами с четырьмя потребностями: энергия, развлечения, окружение и общение. В третьем выпуске роботы вернулись в обличии трогательных ржавых «дровосеков». Теперь они питаются металлоломом, сливают отходы в унитаз и очень любят поговорить о марках масел. Робота можно создать своими руками, максимально прокачав навык изобретательства и собрав целую кучу различных камней, либо купить за очки счастья. Вступать с людьми в интимные отношения они хоть и способны, но, к сожалению, не размножаются.





Робот-доктор на задании: бесплатно обследует работников социальной службы.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

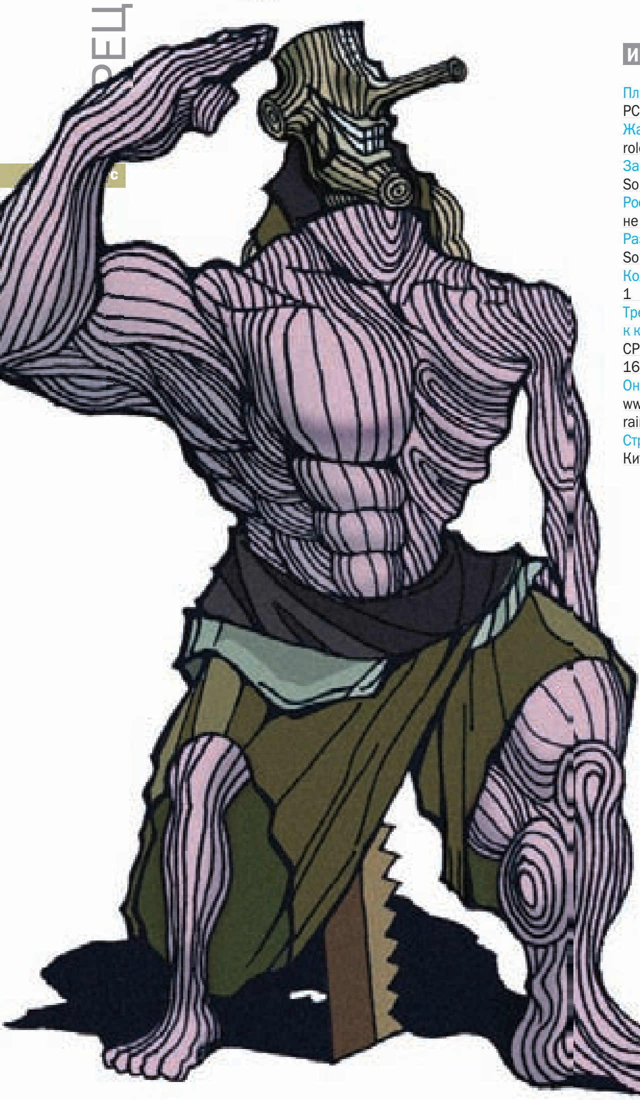




1 Final Fantasy VI
2 Фильм «Крадущийся тигр, затаившийся дракон»
3 Фильм «Дом летающих кинжалов»

8.0

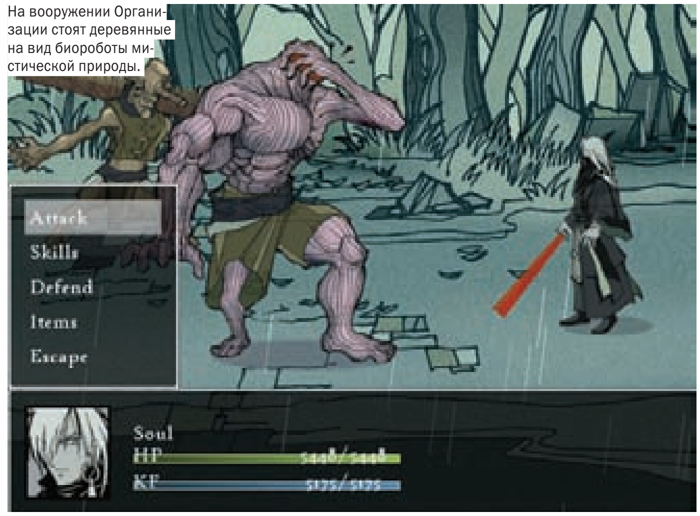
Только цифровая дистрибьюция



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Soulframe
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Soulframe
Количество игроков:
1
Требования к компьютеру:
CPU 66 МГц, 256 RAM, 16 VRAM
Онлайн:
www.soulframe-rpg.com/rainblood/?p=277
Страна происхождения:
Китай





На вооружении Организации стоят деревянные на вид биороботы мистической природы.



На лечение и самые серьезные боевые приемы расходуется Killing Force, аналог маны, моджо всех здешних виртуозов клинка. Восстанавливается сила принятием Mourn Potion, выпадающих из врагов. С их же помощью можно изучать новые боевые техники.



ТЕКСТ

Марина Петрашко

Rainblood: Town of Death

Иногда важны не только факты, излагаемые в тексте, но и обстоятельства, в которых этот текст рождается, и описать их на журнальных страницах непросто.

Представьте себе картину: отнюдь не начинающий уже обозреватель игр с приличным стажем, которому, пожалуй, на манер матерых кинокритиков пора обзавестись солидностью и начать презрительно относиться к предмету изучения, бегает и пристает к другим столь же матерым: «А ты это видел? А у них еще вот тут и вот то!» Особенно удивительно, когда такое случается не после премьеры какого-нибудь блокбастера, все грани успешности которого просчитала мощная маркетинговая машина.

Куда приятнее найти бриллиант в болоте… «игр от независимых разработчиков», скажем.

Студия Soulframe мало того, что независимая, так еще и китайская. Изъясняется иероглифами. Понять, что авторы сделали нечто, заслуживающее внимания, – дважды нетривиальная задача. Справиться с ней удалось, лишь когда у игры появилась англоязычная версия. Вот тут-то и наступил момент восторженного махания руками.

В Rainblood хочется тыкать пальцем. А потом пихать в бок геймдизайнеров крупных студий, чтобы они поняли, наконец, что на самом деле народу надо, и перестали делать чепуху. Подзабытый изготовителями мегахитов рецепт греет душу игрокам со стажем.

Прежде всего Rainblood – это образец такой сферической JRPG в вакууме, где все элементы RPG, делающие ее J, не рассыпаются по телу игры как отработанный и с годами потерявший ценность геймплейный шлак. Забудьте о многочисленных современных претензиях к жанру. «Случайные драки», «невидимые на карте монстры», «безвариантный сюжет» и прочие классические особенности внезапно откатились на полтора десятка лет назад и снова, как во времена первых Final Fantasy или Phantasy Star, работают в едином ансамбле, не вызывая отторжения.

Да, монстры вылезают из ниоткуда. Но и функция Escape работает как часы, из любой необязательной драки можно удрать. Спорю на что угодно, что поклонники не станут. Да, классические пошаговые сражения «справа наши, слева ненаши». Но рядовые противники, если не хочется бежать, а хочется опыта, убиваются парой заученных приемов, а вот драки с ключевыми героями заставляют шевелить извилиной, пробовать разные тактики и неизбежно переигрывать раза по три. Впрочем, все очень наглядно –

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Визуальный стиль, баланс, любопытная боевая система, восхитительный сеттинг, задушевные монологи главного героя, начальная интрига.

НЕДОСТАТКИ Непродолжительность. Малое число кадров анимации. Утомительная неинтерактивность особо затянутых флэшбеков.

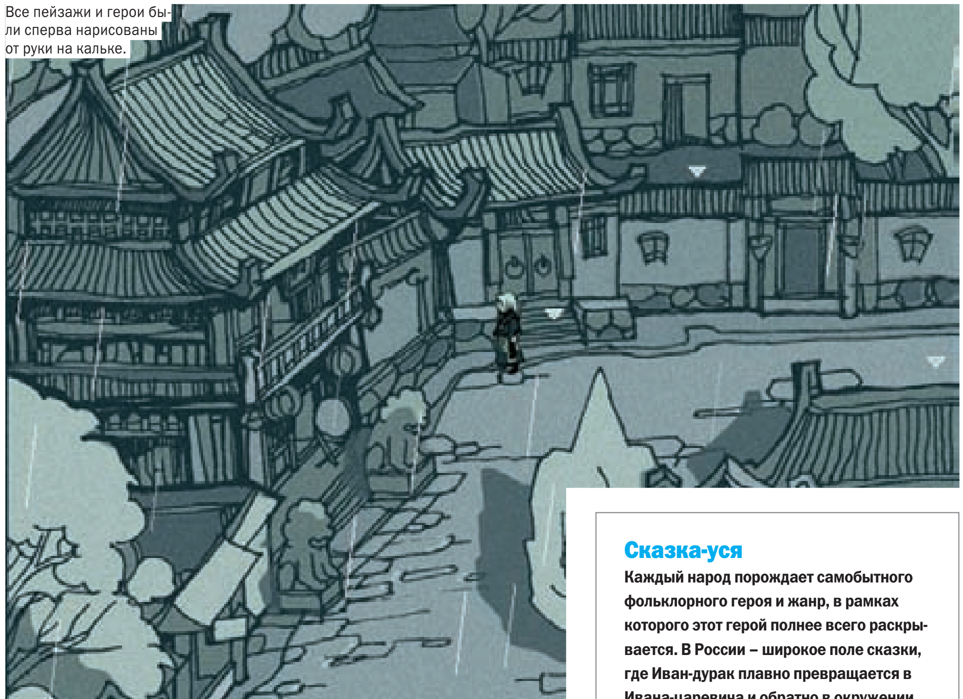
РЕЗЮМЕ Неожиданно зародившаяся в море инди-игр жемчужина. Сумрачный и прекрасный мастер меча в фэнтезийно-средневековом государстве, подозрительно напоминающем Китай, не то бежит от членов таинственной Организации, не то охотится за ними. Деревянные биороботы, восставшая из мертвых девочка, любовь, дружба, декалитры крови и мегатонны китайской философии высшей пробы. Удивительно органичный образчик самоиронии жителей Срединной Империи в жанре «уся».

«правильная» последовательность действий выбивает на порядок больше здоровья, чем «неправильная», и разгадка слабостей каждого врага – быстрый, увлекательный процесс. Если идти по прямой из одной сюжетной точки в другую, случайных встреч на одном экране будет ровно столько, сколько нужно. Если кружить, можно «насобирать» и еще стычек для прокачки.

Небольшая заминка случилась лишь с сюжетом. Дело в том, что он представляет собой классическую историю в жанре «уся» (см. врезку). Для жанра характерна проработанная конспирологическая картина мира, и Rainblood удачно и тонко ее пародирует. Есть могущественная организация наемных киллеров и телохранителей в одном флаконе, называемая... да, «Организация». Вокруг ее деятельности все и вертится, причем накручиваются подробности, как китайские шелка. Тут вам и детство ее членов, и моральные принципы, и национальный вариант некромантии, и окружающая геополитическая обстановка. Подводит создателей лишь манера излагать все это в длиннющих неинтерактивных вставках. Пусть в них иногда даже есть действие (анимация на движке), гораздо интереснее геймеру было бы участвовать во всем этом лично – например, походить туда-сюда или убить лишнего монстра в обширных флэшбеках из жизни героя.

Впрочем, возможно, это и планировалось, но не было реализовано – по всей игре то тут, то там вылезают намеки на то, что она могла быть несколько более продолжительной. Например, в бою при выборе действий, направленных на себя, всякий раз требуется подтверждать их применение именно к герою, словно в партии может быть несколько персонажей. Хотя не исключено, что это ограничение движка RPG Maker, на котором все и сделано.

Но для собранного на морально устаревшем «чтобы школьники поразвлекались» движке студией, о которой слышали только китайцы, выглядит получившееся чудо восхи-ти-тель-но. Присмотритесь к скриншотам. Да, героям не всегда хватает анимаций, да, они скользят по экрану, перебирая ногами реже, чем надо, действительно игра невероятно, просто неприлично коротка, но желание после финала остается одно: дайте еще. Две. Нет, лучше двадцать две. **СИ**

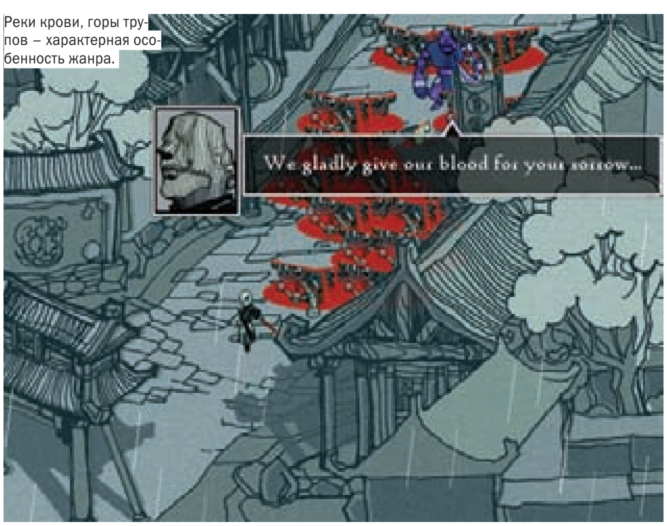


Все пейзажи и герои были сперва нарисованы от руки на кальке.

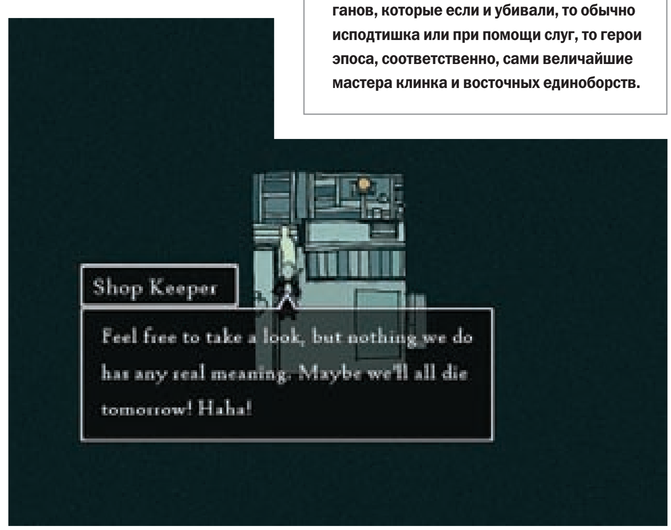
В RAINBLOOD ХОЧЕТСЯ ТЫКАТЬ ПАЛЬЦЕМ ОТ ВОСТОРГА. А ПОТОМ ПИХАТЬ В БОК ГЕЙМДИЗАЙНЕРОВ КРУПНЫХ СТУДИЙ, ЧТОБЫ ОНИ ПОНЯЛИ, ЧТО НАМ НА САМОМ ДЕЛЕ НАДО.

Сказка-уся

Каждый народ порождает самобытного фольклорного героя и жанр, в рамках которого этот герой полнее всего раскрывается. В России – широкое поле сказки, где Иван-дурак плавно превращается в Ивана-царевича и обратно в окружении Бабы-Яги, Кощея, домовых, леших, серого Волка и Медведя. В Китае одна из разновидностей национального жанра, популярная нынче и охотно экспортируемая, называется «уся» (wuxia). Это истории о противоборстве кланов, объединяющих мастеров различных боевых искусств. Типичные примеры: фильмы «Крадущийся тигр, затаившийся дракон» и «Дом летающих кинжалов». Действие обычно происходит в мире, напоминающем древний Китай, ведь жанр зародился еще в эпоху Тан. Отличие лишь одно, но существенное: так же как и настоящая Поднебесная империя, страна объединяется через борьбу, приводящую в равновесие различные группировки, но если в древности это были, в основном, клики дворцовых интриганов, которые если и убивали, то обычно исподтишка или при помощи слуг, то герои эпоса, соответственно, сами величайшие мастера клинка и восточных единоборств.

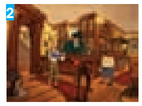
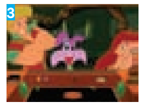


Реки крови, горы трупов – характерная особенность жанра.



Внизу: Второстепенные герои, создающие атмосферу, но не влияющие на сюжет, обозначены лишь силуэтами.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Edna Bricht Aus
2 The Curse of Monkey Island
3 Torin's Passage

9.0



ТЕКСТ
Роман Власов

Внизу: В одном из состояний Спота можно использовать как источник огня. В другом – как сосуд для воды. В третьем – как веревку. Отличная находка дизайнеров, надо сказать.



Главным источником вдохновения художник Марко Хюллен называет анимационные фильмы Хаяо Миядзаки. Также большое влияние на него оказали фильмы «Лабиринт» Джима Хенсона и «Последний единорог» по одноименному роману Питера Бигла.



› The Whispered World

The Whispered World поражает с первых минут знакомства. Сложной структурой и легким языком диалогов, великолепной работой актеров озвучания, красивой фортепианной музыкой, графическим стилем – взгляните на скриншоты и сами подберите подходящий эпитет – и очень странной логикой игровых задач.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person.fantasy
Зарубежный издатель:
Deep Silver
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»/Snowball Studios
Разработчик:
Daedalic Entertainment
Количество игроков:
1
Требования к компьютеру:
CPU 2.0 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
www.the-whispered-world.de
Страна происхождения:
Германия

Рассмотрим такую ситуацию: главному герою по имени Сэдвик требуется поговорить с легендарной пророчицей Шаной, существом сверхъестественным и могущественным. Дом Шаны оказывается пуст – хозяйка путешествует по времени, и вернуть ее в настоящее может только бой старинных часов. Удары должны прозвучать трижды, причем каждый раз стрелки нужно ставить в новое положение на манер кодового замка. Абсурдно? Да, но подобные нелепости встречаются в любой приключенческой игре – в конце концов, все главные герои по определению клептоманы, и это никого не смущает. Обратить ваше внимание я хотел на другое: правильные положения стрелок зашифрованы в записке, которую Сэдвик получил от своего брата Бена день назад, и это уже бросающаяся в глаза несуразность. Или тончайший намек на то, что Бен с Шаной как-то связаны. Но только как?

Вот другой характерный эпизод: для магического ритуала Сэдвику необходимы пять маленьких одинаковых существ. Никакого объяснения, почему именно пять и почему одинаковых, не дается, и я бы воспринял это как данность (например, в третьей «Кирандии» использовалась аналогичная «магическая константа»: обряд воскрешения короля рыб невозможно было осуществить без семи свидетелей), если бы решение этой задачи не было таким… сюрреалистичным. Сэдвик кладет своего домашнего питомца Спота под пресс для драгоценных камней, и механизм разделяет (разрезает? расплавляет?) бедное животное на пять частей. Да, Спот улыбается, да, Сэдвик долго сомневается, и у него дрожит голос, да, операция в итоге завершается успехом, и улыбается уже не один, а пять маленьких Спотов, но факт остается фактом – и возникает вопрос: знал ли Сэдвик, что все закончится хорошо? И если да, то откуда? И как до такого действия мог додуматься игрок?

Камни

Сэдвик – это мальчик с грустным голосом, которого угораздило родиться в семье циркачей, не имея никаких способностей для выступления на манеже. Что он умеет делать хорошо, так это саркастически комментировать свои бесчисленные ошибки и промахи. Видимо, поэтому его старший брат решил сделать из него клоуна… ну и потому, что, будучи клоуном, сложнее свернуть себе шею или испортить что-нибудь из семейного имущества, чем будучи гимнастом или жонглером. Пиком карьеры Сэдвика должен стать номер «Человек-ядро».

Сэдвик ненавидит свою неловкость и трусость и мечтает совершить нечто великое. Кроме того, ему снятся кошмары, в которых безумная усатая луна предрекает скорый конец вселенной. Сложим два и два и получим, что Сэдвик займется спасением мира.

Хотя мир этот с говорящим названием Silentia (от латинского silentium – тишина) вряд ли заслуживает, чтобы его спасали. Он красив, но мертв изнутри. В нем ничего не происходит: не работает алмазная шахта, не ходит королевский поезд, везде разруха,

НАШ ВЕРДИКТ

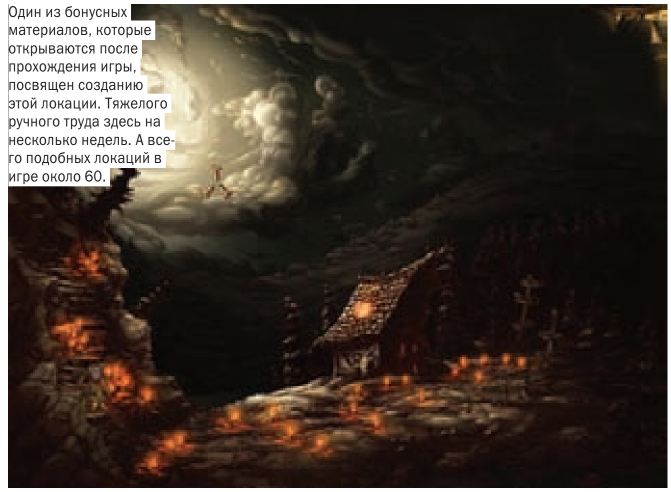
ДОСТОИНСТВА Красивейшая, рисованная от руки двухмерная графика, сложный сюжет, развивающий идеи, заложенные в «Эдне и Харви», прекрасная музыка, оригинальные головоломки, атмосфера умирающего, осеннего мира.

НЕДОСТАТКИ Основные события происходят в самом конце игры. В первых главах можно и заскучать.

РЕЗЮМЕ Эта статья далась мне очень тяжело. И только сейчас, когда я в шесть утра дописываю последние строки, начинаю догадываться почему. Я не понял эту игру. Я лишь смог миновать несколько верхних слоев метафор, осознать, что до дна еще очень далеко, и поспешно вынырнуть, – сроки есть сроки, – оставив там частицу своей души. А это значит, что я обязательно вернусь к The Whispered World. Через год, два, может, больше, но непременно вернусь… Черт побери, это искусство!



Зло в The Whispered World имеет особо изощренный план относительно будущего мира. Его главная цель – остановить время… а дальше целую вечность ничего не делать.



Один из бонусных материалов, которые открываются после прохождения игры, посвящен созданию этой локации. Тяжелого ручного труда здесь на несколько недель. А всего подобных локаций в игре около 60.

запустение, вечная осень. Под стать и жители – чахнущие от одиночества и безделья, не видящие ничего дальше собственного носа, этакие говорящие камни. Я применил это сравнение не случайно. Говорящие камни – это действующие персонажи The Whispered World. Их двое, зовут их Ральф и Инго, и они хотят сделать вселенную твердой, непрерывной и неизменной, а после править ею. Фактическая их роль в сюжете минимальна, но метафорическая – огромна. Они – это все персонажи игры, и хорошие, и плохие, и они – это мы.

Лестница

Спот – это прожорливая зеленая гусеница, которая всюду следует за своим хозяином и помогает в любом деле, если только понимает, что от нее требуется. Его история развивается параллельно основной линии и обрывается совершенно неожиданным образом. Логически Спот – это особый предмет в инвентаре, который способен менять состояние по желанию игрока. Вариантов всего пять, и они открываются последовательно по ходу игры. «Квинтет» маленьких Спотов, упомянутый выше, это как раз одно из таких состояний. Изначально эта система кажется надуманной, и всю ее прелесть можно оценить только в четвертой главе, когда Спот на время станет главным героем и отделится от Сэдвика. К большому сожалению, до четвертой главы доберутся не все.

The Whispered World начиналась в 2004 году как дипломный проект художника Марко Хюллена в Рейн-зигской академии искусств (Германия). После успешной защиты Марко собрал первую публичную демо-версию игры. Эта демо-версия очень понравилась Вольфгангу Кирдорфу, основателю компании Bad Brain Entertainment, и в 2006 году он заключил с Марко контракт на издание игры. Через год компания Вольфганга развалилась, успев за время своего существования совершить неудачную попытку купить лицензию на мир Sam & Max и со скандалом разорвать отношения с Autumn Moon Entertainment, создателями A Vampyre Story. Судьба The Whispered World оставалась неопределенной, пока права на издание проекта не купила Daedalic Entertainment. Перебрался в Daedalic и Марко Хюллен. Изменения, последовавшие за этим переходом, сделали игру такой, какой мы ее видим сегодня. Они преследовали цель заинтересовать широкую взрослую аудиторию и коснулись графического стиля персонажей, диалогов (ими занялся Ян Мюллер-Михаэлис, один из основателей Daedalic, режиссер «Эдны и Харви») и в меньшей степени сюжета.



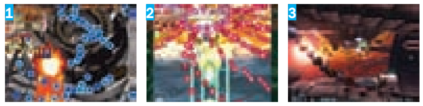
Так выглядел Сэдвик в первых версиях игры.

ЧТО ОН УМЕЕТ ДЕЛАТЬ ХОРОШО, ТАК ЭТО САРКАСТИЧЕСКИ КОММЕНТИРОВАТЬ СВОИ БЕСЧИСЛЕННЫЕ ОШИБКИ И ПРОМАХИ.



Все дело в сюжете. Он глубок и сложен. Его проблематика корнями уходит в первое детище Daedalic Entertainment, локализованное у нас под названием «Эдна и Харви. Взрыв мозга». The Whispered World – следующая ступень в познании расплывчатой грани между реальным и придуманным (виртуальным, «личным») миром. Уверен, что будет и еще одна ступень, и еще много, и вместе с разработчиками по этой лестнице поднимутся и те, для кого эта тема особенно актуальна – игроки, геймеры. Так вот, сюжет глубок и сложен, но тот момент, когда в голове как будто щелкает тумблер, и ты понимаешь, что происходящее на экране не горячечный бред режиссера, и на каждый вопрос найдется логичный и красивый ответ (в том числе и на заданный в начале статьи), наступает очень поздно, буквально перед титрами. Других недостатков у этой замечательной игры нет. **СИ**

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 DoDonPachi Dai Ou Jo
2 Espgaluda II
3 R-Type Final

9.0



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
shooter.scrolling
Зарубежный издатель:
Aksys
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Cave
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
http://www.aksysgames.com/games/deathsmiles/
Страна происхождения:
Япония



Справа: Боссы в игре в самых лучших традициях Cave безумны и очень сложны.



ТЕКСТ
Ряписов Сергей

DeathSmiles

Долгое время подборка буллетхеллов для Xbox 360 оставляла желать лучшего. Для японцев ситуация изменилась в 2009-м, когда на консоль портировали качественную, оригинальную и запоминающуюся DeathSmiles. А спустя еще год, на радость поклонникам жанра, игра перебралась через океан. Стоп, может быть, вы не знаете, что такое буллетхеллы? Наш обзор исправит это упущение!

Известные на родине как данмаку, а за ее пределами как буллетхеллы, «маниакальные» скроллшутеры даже для потомков самураев всегда оставались нишевым развлечением, а уж на Западе об их существовании подозревают единицы. Игры, где одинокий корабль маневрирует среди огромного количества пуль, а геймер должен демонстрировать чудеса координации и запоминать, как выглядит едва ли не каждая волна залпов, предсказуемо не могли снискать особой популярности. На протяжении многих лет одним из самых успешных разработчиков в жанре является компания Cave. На ее счету немало известных и очень сложных скроллшутеров: например, культовая тетралогия DonPachi и прослывшая среди американцев «самой сложной в мире» Mushihime-sama. Каждый год в Cave готовят несколько новинок для аркадных автоматов, а затем портируют их на домашние консоли. От этой схемы не отказались и в случае с DeathSmiles, вторым за всю историю компании горизонтальным данмаку (экраны скроллятся слева направо, а не снизу вверх). Версия для Xbox 360 продалась неплохим тиражом, в фэнских кругах ее пообсуждали пару месяцев, но потом переключились на новые игры. И вдруг случилось то, чего никто не мог предположить: пока авторы DeathSmiles трудились над сиквелом, небольшое издательство Aksys (ответственное за выпуск BlazBlue и Record of Agarest War в Штатах) объявило, что порадует соотечественников первой частью. Событие знаменательно вдвойне: во-первых, за пределами родины продукты Cave не выходили аж с 2001 года. А во-вторых, выбор пал на нетипичную для студии вещь, да к тому же про готических лолит!

Описывать сюжеты скроллшутеров Cave – дело достаточно бесполезное, смысла в них – ноль и, по большому счету, без них можно было бы обойтись и вовсе. Другое дело – антураж, общая стилистика. Например, темами DonPachi всегда были футуристические миры и… осы. А вот Mushihime-sama

Справа: Очень многие враги и ситуации в игре дадут повод улыбнуться.



ОПИСЫВАТЬ СЮЖЕТЫ СКРОЛЛШУТЕРОВ CAVE – ДЕЛО ДОСТАТОЧНО БЕСПОЛЕЗНОЕ, СМЫСЛА В НИХ – НОЛЬ И, ПО БОЛЬШОМУ СЧЕТУ, БЕЗ НИХ МОЖНО БЫЛО БЫ ОБОЙТИСЬ И ВОВСЕ.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Выверенный баланс сил в боях, яркий, самобытный стиль, отличный саундтрек, высокая сложность.

НЕДОСТАТКИ Недружелюбность к новичкам, сюжет присутствует только для галочки.

РЕЗЮМЕ Типичная игра от Cave: отличный скроллшутер, с незабываемой стилистикой и прекрасным геймплеем. По сути, недостатков лишена. Придраться можно лишь к тому, что ничего принципиально нового в жанр она не привносит. К тому же, в Японии уже вышел сиквел, и по сравнению с ним оригинал выглядит чуть менее привлекательно. Впрочем, если вы еще не успели поиграть в DeathSmiles, нынешний англоязычный релиз – лучшая возможность ознакомиться с одной из самых ярких работ Cave за последнее время.

навсегда запомнилась нам «экологической» направленностью: путешествовать пришлось по лесу, а врагами выступили различные насекомые. В DS же все завязано на готике и викторианском стиле. Героини – вполне себе ведьмочки, среди врагов хватает позаимствованных из европейского фольклора чудищ, этапы, в свою очередь, вдохновлены образцами средневековой архитектуры. Нужно понимать, что данмаку – жанр, в котором странность, гротеск и фантастичность возведены в абсолют. Так что все упомянутые «старосветские» элементы в дизайне – не более чем своеобразный базис, на котором разработчики создали уникальный, яркий, неповторимый мир. Добавьте к этому отчетливо «металлический» саундтрек, и получится попурри одинаково странное и самобытное.

Но, разумеется, не это главное. Как и в случае с остальными работами Cave, очаровывает в первую очередь отточенный, отлично сбалансированный геймплей. Базовая механика в жанре за долгие годы фактически не изменилась, так что если вам знакома любая из частей R-Type и Thunder Force, то и здесь вы сориентируетесь моментально. Ключевое отличие от той же Mushihime-sama: сложность в DeathSmiles чаще проявляется не в количестве пуль на экране, а в скорости их движения и непривычности траекторий. Люди, собаку съевшие на вертикальных шутерах, привыкли к определенной плотности потока пуль и к тому, что обстрел почти всегда идет с верха экрана. А в горизонтальной DeathSmiles, во-первых, «пулевая завеса» достаточно разрежена, а, во-вторых, источник опасности не ограничен только одной стороной экрана. Часто враги наседают и справа, и слева, поэтому старые стратегии приходится отбрасывать и придумывать на ходу новые. Но, как уже было сказано, баланс сил безупречен, поэтому у опытного геймера никогда не возникнет ощущение, что смена ведущей оси координат сделала прохождение слишком легким или наоборот, чересчур выматывающим.

Более того, люди, выросшие на Ikaruga и играх Eighting, наверняка не найдут в DeathSmiles никаких недостатков, не остановятся перед максимальным уровнем сложности и попросят добавки в виде Black Label. Но сложно предсказать, вызовет ли новинка такую же положительную реакцию у людей, с жанром не знакомых. Любой из шутеров Cave – в первую очередь игра, порожденная культурой японских аркад, предназначенная для японской аудитории и для тех западных геймеров, которых эта культура привлекает. Соответственно, если готические лолиты вызывают у вас чувство отторжения, а мириады разноцветных снарядов – решительный протест, то, попробовав DeathSmiles, вы свое мнение вряд ли измените. Зато поклонникам данмаку пропускать ее ни в коем случае нельзя, и приятно, что экзотичность жанра издателя не отпугнула. **СИ**





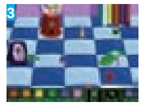
Вверху: Надписи Level 1, 2 и 3 внизу экрана – дополнительный уровень сложности для каждого конкретного этапа. А в Black Label максимальный уровень – 999.



Готовя версию Deathsmiles для Xbox 360, в Cave подправили графику, приведя ее в относительное соответствие с возможностями консоли. Фоны и модели выглядят получше, чем на аркадных автоматах, но ничего сверхъестественного с игрой делать не стали. Буквально косметическим изменениям подверглось управление, плюс максимальное значение для Item counter'а был увеличено до 999999, что немного изменило баланс. Кроме того, через платный DLC (1200 MSP) добавили режим Mega Black Label. Первоначально Black Label – улучшенная, дополненная версия DeathSmiles, вышедшая для аркад очень ограниченным тиражом (150 копий). Самые главные ее отличия – дополнительный уровень сложности (в духе суперсложных режимов Black Label других игр Cave), возможность играть за Сакуру, а также совершенно новый этап. Все эти изменения стали доступны владельцам Xbox 360 одновременно с выходом самой DeathSmiles.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

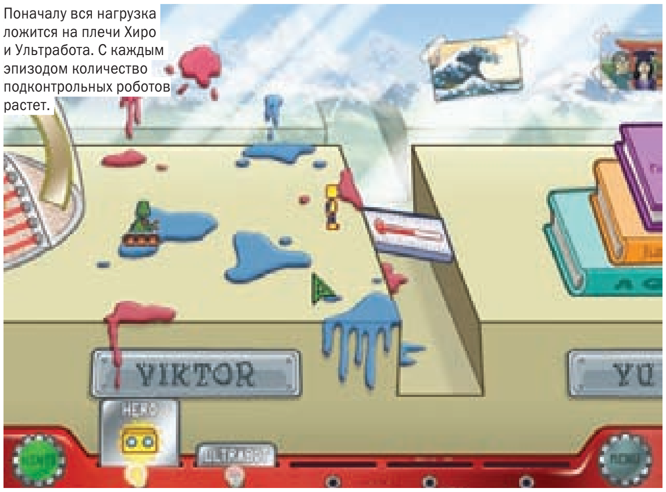




1 Gobliiins
2 The Lost Vikings
3 Nanobots

7.0

Поначалу вся нагрузка ложится на плечи Хиро и Ультработа. С каждым эпизодом количество подконтрольных роботов растет.



Интересно, это только я, увидев этих симпатяжек, тут же вспомнил Day of the Tentacle?



Ищите игры Эрин Робинсон на диске «СИ»

Puzzle Bots

Первое, что я сделал, пройдя Puzzle Bots, – написал письмо автору, геймдизайнеру и художнице Эрин Робинсон. Посетовал на короткое время игры, простоту головоломок и «пережатый» сюжет. «Согласна, – ответила Эрин, – но нынешние адвенчуры сложные и навороченные, а я решила сделать такую, какая понравится всем». И не поспоришь ведь!



ТЕКСТ
Святослав Торик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person.modern
Зарубежный издатель:
Wadjet Eye Games
Разработчик:
Ivy Games
Количество игроков:
1
Требования к компьютеру:
CPU 600 МГц, 128 RAM, 32 VRAM
Онлайн:
www.wadjeteyegames.com/puzzlebots.htm
Страна происхождения:
США

Мода на ретро-игры (от HD-римейков до возвращений к оригинальной концепции вроде Bionic Commando: Rearmed и Mortal Kombat) не имеет никакого отношения к тому, что делают независимые разработчики. Просто за неимением собственных производственных ресурсов они пользуются чужими. Выстраданные творения, попадая в Интернет, ставят рекорды по непродолжительности пребывания на чужом жестком диске. По сути, в инди-сцене заинтересованы только сами разработчики, однако встречаются и исключения, о которых мы обычно пишем в соответствующих рубриках. А по умолчанию шанс попасть в раздел «На полках» у вещи, собранной из подручных материалов, мягко говоря, невелик.

Сначала Эрин Робинсон придумала игру про роботов, которые должны были любить и быть любимыми. Но их создатель, технарь с прической «штормовое предупреждение», что-то перепутал, и они практически возненавидели друг друга. Однако работа в команде сблизила электронных бук, и они вылечились. Ну или что-то в этом духе.

При помощи знакомого программиста и другого знакомого, композитора, Эрин смогла воплотить концепцию в жизнь – получилась игра под названием Nanobots (доступная для бесплатного скачивания на сайте livelyivy.com). Затем нашей героине представилась возможность показать свое творение Дэйву Гилберту, занимающемуся созданием и продажей вполне коммерческих адвенчур (Emerald City Confidential – любовь навсегда). Опускаем детали – в итоге компания Дэйва выпустила сильно переделанную вариацию Nanobots под названием Puzzle Bots, но уже за $15. Причем программированием занимался сам Гилберт.

В новой версии событий роботов придумал не один техночудак, а целая группа лаборантов. И роботы не столько питают друг к другу вражду, сколько испытывают естественное недоверие ко всему, что их окружает – мир вокруг выглядит нагромождением незнакомых объектов, всюду чудится нехорошее, а тут еще собратья по несчастью из ниоткуда появляются. И если робот-заводила Хиро предлагает отправиться странствовать в неизведанные дали, то остальные поддержат его с баааальшой неохотой. Но и дома, и в дороге каждый придерживается своей персональной программы: Кельвин методично поджигает все, что горит, Ультработ с достоинством двигает тяжелые предметы – и так далее. Грех не воспользоваться.

Из Эрин уже получилась неплохая художница (бывает, бывает на свете красивый пиксель-арт), а вот мастерству рассказчика ей еще стоит поучиться. С самого начала автор вбрасывает на поле с полдюжины персонажей, да и потом каждые десять минут добавляет но-



Справа: Целевую аудиторию игры выдают с головой многочисленные подсказки, развешанные по уровню.

СЕКРЕТ!

На самом деле никаких секретов тут нет: игра рассчитана на людей с любым количеством серого вещества, и не пройти ее за три часа – это надо очень серьезно постараться.
А, еще она очень не любит два монитора (курсор постоянно норовит заползти на соседний рабочий стол), так что второй экран перед игрой лучше отключить в настройках Windows.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА 640x480. Геймплей из начала 90-х. Мозг с непривычки пробуксовывает там, где вроде бы должен напрягаться. Внятный сюжет. И блистательные роботы.

НЕДОСТАТКИ 640x480. Геймплей из начала 90-х. Сюжет скомкан и обременен кучей ненужных статистов, озвученных откровенно бездарными актерами.

РЕЗЮМЕ Разбросанная по городам и весям США команда под руководством рыжеволосой геймдизайнерицы соорудила гибрид казуалки «найди на экране три гвоздя и бронепоезд» и суровой адвенчуры с привкусом Gobliiins. За три часа игрока знакомят с коротким, но емким сюжетом, достойным отдельного мультсериала, дают «поиграть в роботов» и выбрасывают его, неуверенно улыбающегося, на экран с финальными титрами. Эмм... Девушка, это все?

Ну, конечно, ради фотки Эрин в журнале вся эта рецензия и затевалась!

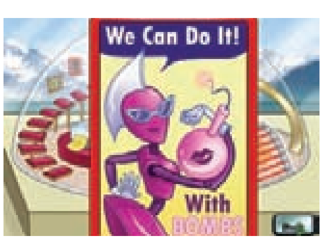


вого. Каждый герой лишь слегка очерчен: один лаборант говорит с акцентом, он вроде как русский; другая носит очки и страдает от неразделенной любви; третий – просто классический неудачник. Но кроме этих деталей о действующих лицах не говорится ровным счетом ничего, а их поступки в половине случаев просто не имеют никакого отношения к логике. Сопутствующие вопросы типа «а кто это и зачем оно тут?» сыплются как из рога изобилия и превращают сюжет в подобие стены, увешанной небабахающими ружьями. Чехов укоризненно качает головой.

К нему присоединяется и Станиславский. Я пробил пару имен из титров по базе IMDB – оказалось, что у этих артистов даже есть какие-то эпизодические роли в малоизвестных сериалах. И тем не менее, от актерской игры тут одно название. Кривляния, отвратительные настолько, что знай я заранее – отключил бы голоса, и дело с концом. Объяснение этому мы с редактором находим только одно – авторы специально стебались, но что хорошо для бесплатной пародии вроде Little Girl in Underland, для коммерческого продукта за 15 баксов выглядит проявлением непрофессионализма.

Там про каждого робота такая картинка клевая!







Слева: Бонусные предметы необязательно специально искать – они сами так и лезут отовсюду.



Ближе к финалу задачки становятся менее тривиальными, но даже самого базового игрового опыта хватает с лихвой.

Bots'n'Goblins

В этой врезке я хочу вам рассказать про Gobliiins. Прошлой осенью отечественный издатель Snowball выпустил четвертую часть игры, и в качестве бонуса выложил на диск английские версии первых трех серий. Правда, их разделяет порядка пятнадцати лет, но вы же не побоитесь запустить прикольную вещицу, даже если графически она состоит из 320x240 точек на экран? Это, кстати, всего в два раза (*в четыре! – Ред.*) меньше, чем разрешение Puzzle Bots.

Так вот, в игре Gobliiins нужно управлять тремя персонажами, каждый из которых может делать что-то свое: один оперирует предметами, другой колдует, третий применяет силу. Объединяя все эти возможности и используя их в правильном порядке, требуется пройти что-то около двадцати уровней-головоломок. Игру отличает уникальный графический стиль (абсолютно серьезно) и масса всяких забавных ситуаций. Всего в этой серии вышло пять выпусков, причем к последним двум (неофициальная The Bizarre Adventures of Woodruff and the Schnibble и официальная Goblins 4) лучше без перчаток не подходить. А в первую часть Gobliiins я впервые поиграл в третьем классе и, как видите, до сих пор ее не забыл.

Будете играть, не повторяйте моих ошибок (ну, или хоть демку гляньте сперва) – в конце концов, до начала девяностых подобные графические адвенчуры создавали безо всякого цифрового озвучания. Спасибо, что простенькая музыка не отвлекает от процесса.

В остальном, кстати, все гораздо лучше. Бесплатный движок Adventure Game Studio использован не на полную катушку, но игре этого хватает. Очень приятный дизайн персонажей – здесь в отсутствии вкуса Эрин не упрекнешь. Головоломки в массе своей очевидные, лишь один раз мне пришлось прибегнуть к помощи кнопки Hints (которая, впрочем, не дает прямого ответа, а лишь намекает на порядок действий). Именно это позиционирование – «адвенчура как для взрослых, но с детской сложностью», скорее всего, и погубит игру. Я не буду против, если Puzzle Bots провалится, потому что после такого Эрин не останется другого выхода, кроме как заняться более серьезными вещами. Например, устроиться в крупную компанию и рисовать двухмерные полотна в высоком разрешении.

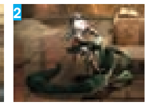
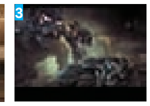
На самом деле, из игры мог (да что там – он и сейчас может) получиться отличный сериал. Упругий и сжатый, как воздух в пневматическом пистолете, сюжет отлично разбивается на эпизоды и разбавляется смешными сценками про чудаковатых изобретателей, которые с помощью созданных ими маленьких роботов обретают вкус к реальной жизни. Дизайн большого числа уровней-головоломок – это лишь вопрос времени и лени. Придумать ситуации и инструменты для их решения в действительности не так сложно (более 7000 квестов в World of Warcraft, ага). Монстр игросериалов Telltale Games вряд ли бы получил приятные контракты на Back to the Future и Jurassic Park, если бы не показал себя с лучшей стороны в многочисленных эпизодах Sam & Max, Tales of Monkey Island и Wallace & Gromit. Уверен, подобных результатов может достичь даже такой независимый разработчик, как Эрин Робинсон (а еще она естественно-рыжая, и, возможно, Ченцов действительно поставит ее портрет на верстку). **СИ**

Внизу: Ну какая рисованная адвенчура без очевидного юмора?



7.5

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Collapse
2 God of War
3 Gears of War

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
action
Системные требования:
CPU 2.6 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Российский издатель:
«Бука»
Разработчик:
Creoteam
Количество игроков:
до 1
Онлайн:
buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=473
Страна происхождения:
Украина



Вверху: Огнестрельным оружием по-прежнему не пренебрегает ни герой, ни его враги.



Внизу: Родан владеет несколькими комбо-ударами, а грамотное их использование – залог победы.

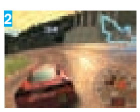
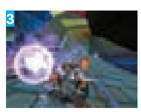
Collapse: Ярость

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ В 2008 году первая Collapse стала лучшим экшном КРИ, в 2009 победила в номинации «лучшая игровая графика», в этом – «Collapse: Ярость» получила первую премию за дизайн. Славный путь, что и говорить. Дополнение не ударило в грязь лицом. Игрок вновь оказывается в шкуре Родана. В конце первой части он, как и подобает отважному герою, бросился на аномалию, словно на амбразуру, и уничтожил ее, но толку чуть: большая черная дыра превратилась в сотни маленьких, а монстры как были, так и остались. Но зато Родан выжил, и теперь ему вновь предстоит стать героем. Главное новшество – измененная боевая система. Теперь Родан умеет проводить уникальные комбо-удары, обладающие разными полезными свойствами: одна серия повышает здоровье, другая увеличивает урон, третья генерирует опыт. Да-да, все верно – отныне Родан зарабатывает «экспу», получает новые уровни и улучшает навыки. Плюс у героя появилась специальная шкала «ярости», заполнив которую, можно некоторое время рубить врагов в несколько раз эффективнее. Еще одна приятная новость – появление двух новых режимов игры. Первый – «Арена», где нужно выдерживать атаки противников, нападающих волнами, второй – «Испытания», здесь приходится выполнять на тех же уровнях не связанные с сюжетом задачи. Оба варианта игры интересные, ну а многие арены или испытания по плечу только самым умелым геймерам.

НЕДОСТАТКИ Графика заметно отстает от современных стандартов, уровни с перестрелками скучные.

ДОСТОИНСТВА Хороший дизайн уровней, ближний бой получился захватывающим, разнообразные комбо-серии, возможность развивать персонажа, новые игровые режимы.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

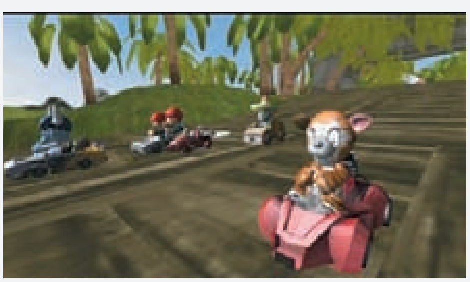
1 
2 
3 

1 Mario Kart DS
2 Ridge Racer
3 Crash Tag Team Racing

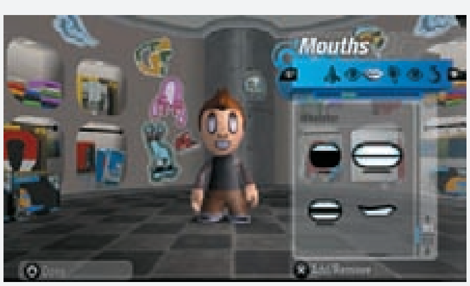
6.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
racing.kart
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
SCE Studios San Diego
Количество игроков:
до 6
Онлайн:
www.modnation.com
Страна происхождения:
США



Вверху: Удивительно! Такая игра и лишена ярких красок!



Вверху: В оригинальной игре модели персонажей напоминали виниловые дизайнерские фигурки. Здесь же это просто человечки.

ModNation Racers

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Если «старшая» ModNation Racers призвана продемонстрировать мощь PlayStation 3, то «младшей» удается разве что указать на слабые места PlayStation Portable. Портативная версия урезана со всех краев: здесь нет ни красивой графики, ни увлекательного геймплея, а редакторы персонажей и машинок, так же как и конструктор трасс, не оставляют никакой свободы для творчества. Таким образом, не имея даже желания (да и возможностей, откровенно говоря, здесь тоже немного) заниматься созданием пользовательского контента, что вообще-то является основой концепции, отличительной чертой и главной особенностью, игроки вынуждены проходить режим карьеры. С одной стороны, он предлагает смешные сюжетные ролики, и это прекрасно, с другой – бледные, невыразительные трассы, монотонные заезды и строптивый AI. К счастью, игра лишена главного недостатка PS3-версии – долгих загрузок – и это действительно огромный плюс. С другой стороны, непонятно, почему из ModNation Racers на PSP не сделали просто красивую аркадную гонку, ведь возможности домашней и портативной консолей несопоставимы, и ни к чему пытаться убить двух зайцев сразу.

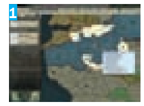
НЕДОСТАТКИ Некрасивая графика, безликий дизайн трасс, ограниченные возможности по созданию пользовательского контента, вызывающий недоумение AI противников.

ДОСТОИНСТВА Удобное управление, отсутствие долгих загрузок, смешные сюжетные сценки в перерывах между заездами, эксклюзивный контент для обладателей обеих версий.

7.0

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1. Hearts of Iron II
2. Hearts of Iron III
3. War Leaders: Clash of Nations

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.global.real-time.historic
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»/Snowball Studios
Разработчик:
Paradox Interactive
Количество игроков:
до 32
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 2048 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
paradoxplaza.com/games/hearts-of-iron-3-semper-fi
Страна происхождения:
Швеция



Вверху: Такой нечитаемой смесью символов создатели показывают, что страна вступила в альянс с СССР. Получилось плохо…

Внизу: С помощью специального фильтра карты легко понять, где враг ведет себя активно и куда лучше перебросить флот.



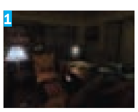
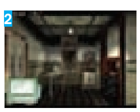
Hearts of Iron III: Semper Fi

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Для начала о плохом: изменения в Semper Fi, конечно, есть, но, как водится, в количестве, достаточном для патча, а не полноценного дополнения. Что ж, придется смириться и играть, благо AI серьезно подтянули. Отныне «железный мозг» научился отводить войска на следующую линию обороны в трудных ситуациях и сполна пользоваться морскими и воздушными десантами в ходе наступления. А еще вашим союзникам, управляемым искусственным интеллектом, можно указывать на первоочередные цели для атак – больше страны-сателлиты не будут бесцельно долбиться о пограничные укрепления, наплевав на правила военной науки. Упростилось и ведение боевых действий: два новых фильтра карты демонстрируют, где идут наиболее яростные схватки на море и в воздушном пространстве, а специальный браузер позволит быстрее управляться с передачей подразделений в подчинение штабам. Перед альянсами теперь ставятся глобальные цели (например, захватить Суэцкий канал), выбираемые на старте партии, и для победы вовсе не обязательно хватать все подряд, достаточно выполнить 12 задач из 15. Вот только реалистичности маловато: Япония, с завидной регулярностью вступающая в Коминтерн и при этом воюющая с китайскими коммунистами, заставит любого доктора исторических наук схватиться за сердце…

НЕДОСТАТКИ Все эти изменения можно было вместить и в обычный патч; к новичкам игра по-прежнему недружелюбна; с историчностью все еще не очень.

ДОСТОИНСТВА Искусственный интеллект обучили многим новым штукам, и он обязательно вам это продемонстрирует; гонка за выполнением «квестов» стимулирует к совместным действиям с дружественными странами.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1. Darkness Within: In Pursuit Of Loath Nolder
2. Dark Fall: The Journal
3. Scratches

6.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.first-person
Зарубежный издатель:
Iceberg Interactive
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Zoetrope Interactive
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.darknesswithin2.com
Страна происхождения:
Турция





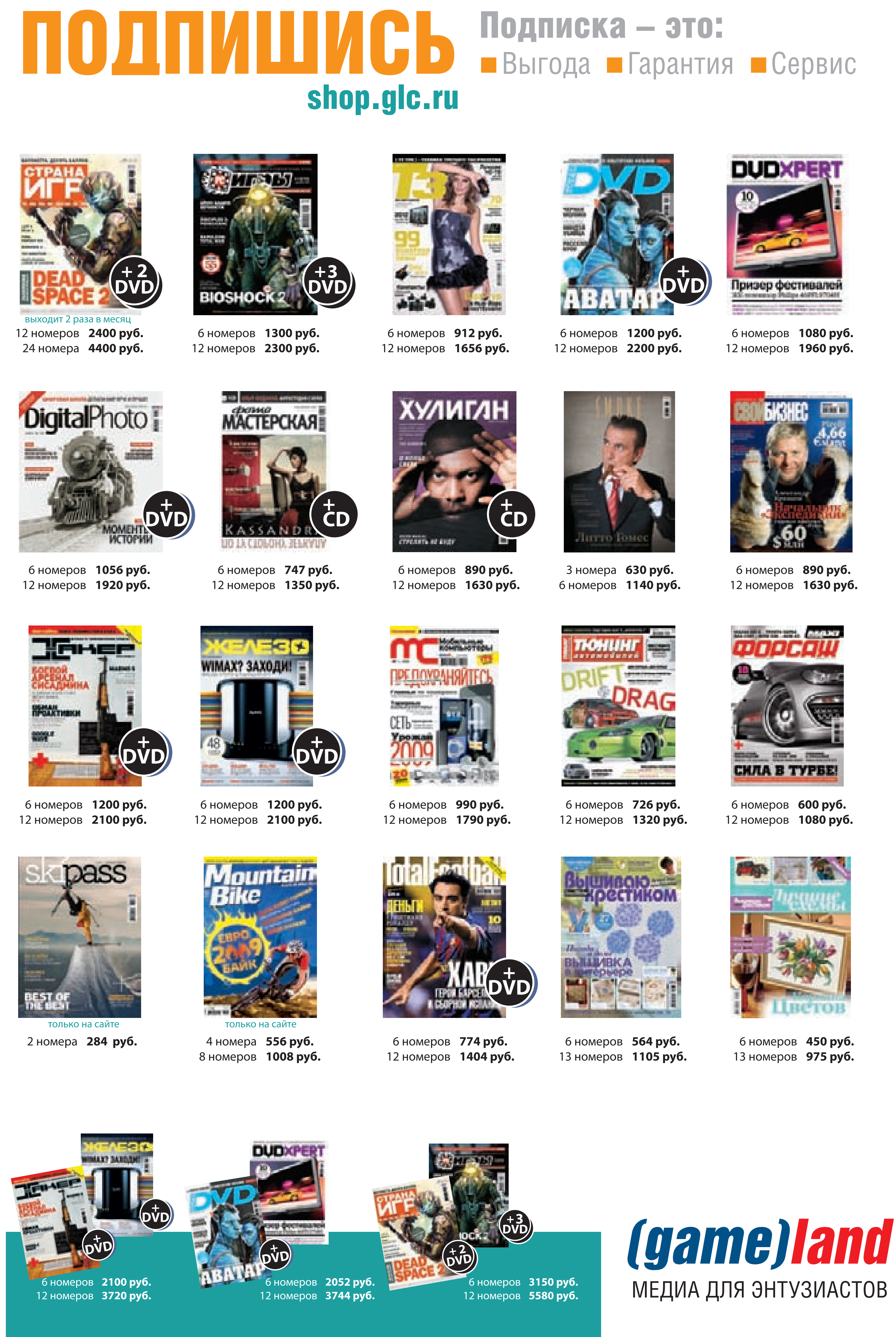
Внизу: Сложить картинку из обрывков – вовсе не самодостаточная головоломка. Чуть позже ее придется использовать в качестве карты.

Darkness Within 2: The Dark Lineage

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Первая Darkness Within была интересна не только в культурологическом (турки препарируют наследие Лавкрафта), но и в сугубо игровом плане. Сценаристы из авторов получились неважные, но они, тем не менее, выдали мощнейший олдскульный квест с завораживающей атмосферой и уникальной игровой механикой. Во второй части Говард Лорейд продолжает разбираться со своими тараканами в голове. Мы все так же читаем килобайты складно написанного текста, вычленяя из них подсказки к дальнейшим действиям и решения многоходовых головоломок. Как и раньше, есть и автоматический режим, в котором герой, лишь взглянув на дневник или записку, сам поймет, что делать дальше. На месте и уникальный «инвентарь», где можно и нужно оперировать не только предметами, но также мыслями и догадками. Нововведений немного, и все они, в общем, имеют косметический характер. Добавилась поддержка PhysX – и теперь можно весело двигать по комнатам мебель. Появились динамические источники света – а с ними и мягкие тени. Управление персонажем переместилось на WASD + мышь, но на игровую механику и общие впечатления это почти не повлияло. Все-таки главное в Darkness Within – зубодробительные, но при этом абсолютно логичные и чудесные головоломки, решения к которым сообщаются открытым текстом. Главное – уметь читать.

НЕДОСТАТКИ Поистине чудовищные модели персонажей и анимация, по-прежнему слабенький сюжет, имеются баги.

ДОСТОИНСТВА Шикарная, гнетущая, поистине лавкрафтовская атмосфера, умные и местами оригинальные головоломки, качественные тексты, интересная игровая механика.


ПОДПИШИСЬ
shop.glc.ru
Подписка – это:
Выгода Гарантия Сервис
выходит 2 раза в месяц
12 номеров 2400 руб.
24 номера 4400 руб.
6 номеров 1300 руб.
12 номеров 2300 руб.
6 номеров 912 руб.
12 номеров 1656 руб.
6 номеров 1200 руб.
12 номеров 2200 руб.
6 номеров 1080 руб.
12 номеров 1960 руб.
6 номеров 1056 руб.
12 номеров 1920 руб.
6 номеров 747 руб.
12 номеров 1350 руб.
6 номеров 890 руб.
12 номеров 1630 руб.
3 номера 630 руб.
6 номеров 1140 руб.
6 номеров 890 руб.
12 номеров 1630 руб.
6 номеров 1200 руб.
12 номеров 2100 руб.
6 номеров 1200 руб.
12 номеров 2100 руб.
6 номеров 990 руб.
12 номеров 1790 руб.
6 номеров 726 руб.
12 номеров 1320 руб.
6 номеров 600 руб.
12 номеров 1080 руб.
только на сайте
2 номера 284 руб.
только на сайте
4 номера 556 руб.
8 номеров 1008 руб.
6 номеров 774 руб.
12 номеров 1404 руб.
6 номеров 564 руб.
13 номеров 1105 руб.
6 номеров 450 руб.
13 номеров 975 руб.
6 номеров 2100 руб.
12 номеров 3720 руб.
6 номеров 2052 руб.
12 номеров 3744 руб.
6 номеров 3150 руб.
12 номеров 5580 руб.
(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

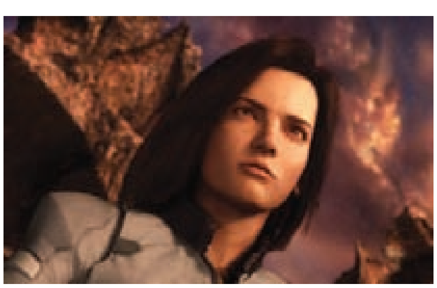
Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру

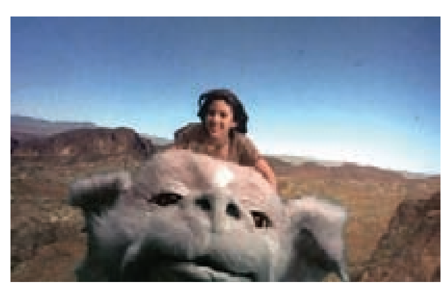












Бесконечный холст

Просто и доступно о лучших вебкомиксах



ТЕКСТ
Иван Костин

›The Last Days of FOXHOUND

ИНФОРМАЦИЯ

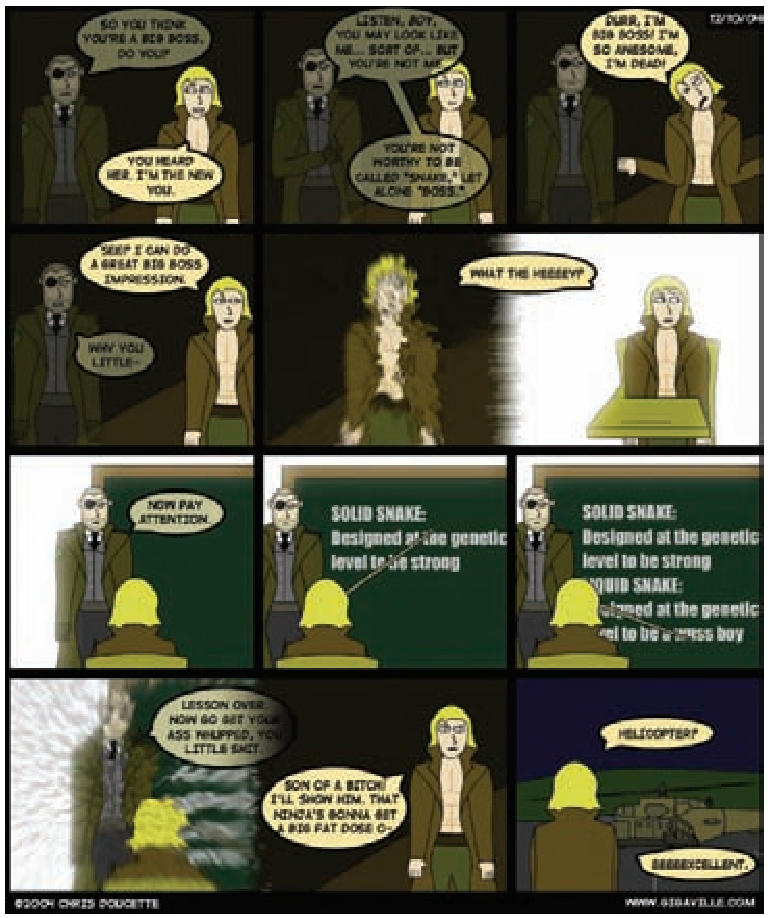
Автор:
Крис Дусэтт
(Chris Doucette)
Онлайн:
www.gigaville.com
Выходил:
с 1 июня 2003 года
по 1 июня 2009 года

Многие фанаты сериала Metal Gear задаются вопросом: что происходило в мире игры в достаточно значительных промежутках между сериями (особенно – с момента «гибели» Биг Босса в Metal Gear 2 и до инцидента вокруг его «тела» в Metal Gear Solid)? Каждый отвечает на эти вопросы в силу собственной фантазии.

Комикс «Последние дни FOXHOUND» посвящен именно тому, что написано на этикетке, – гипотетической хронологии событий с момента прихода Ликвида Снейка в созданную его «отцом» организацию и вплоть до ее полного уничтожения его «братом», Солидом. Полтысячи стрипов, нарисованных преимущественно в Microsoft Paint, рассказывают довольно кровавую, циничную и до одури смешную историю о дружбе, измене и стратегически распределенных в пространстве и времени амнезиях и промывках мозгов. Запутанность союзов и внезапность предательств порой не уступает (а главное – нигде не противоречит!) сюжету оригинальных игр, и это наверняка привлечет немалое количество любителей сериала. Заранее предупреждаем – там немало нецензурной лексики (в основном из уст Мантиса) и ярко-красной крови. Впрочем, если вам достаточно лет, чтобы интересоваться MGS, вы, наверное, в состоянии стерпеть подобное от комикса.

Так как цикл был начат после выхода второй серии MGS, а закончился с изданием четвертой (и всех спин-оффов сериала), его сюжет подгонялся под проводимые Konami ретконы на ходу – но юмористический характер повествования позволил это сгладить. Действительно ведь, кто сказал, что Биг Босс должен рассказывать кому бы то ни было правду о том, где и как он лишился глаза? И что Оцелот действительно может (втихаря от игроков) глотать таблетки от Хронической Мании Всаживать Нож Другим В Спину?

Несмотря на то что рисовать продолжение (например, The Last Days of Dead Cell – часть сюжета посвящена им и их отношениям с FOXHOUND) автор не планирует, даже сейчас, когда вы знаете, как все было на самом деле (по крайней мере, с точки зрения Хидео Кодзимы), The Last Days of FOXHOUND остается восхитительно увлекательным – и, учитывая манеру исполнения, достойным уважения – образцом фанатского творчества. **СИ**

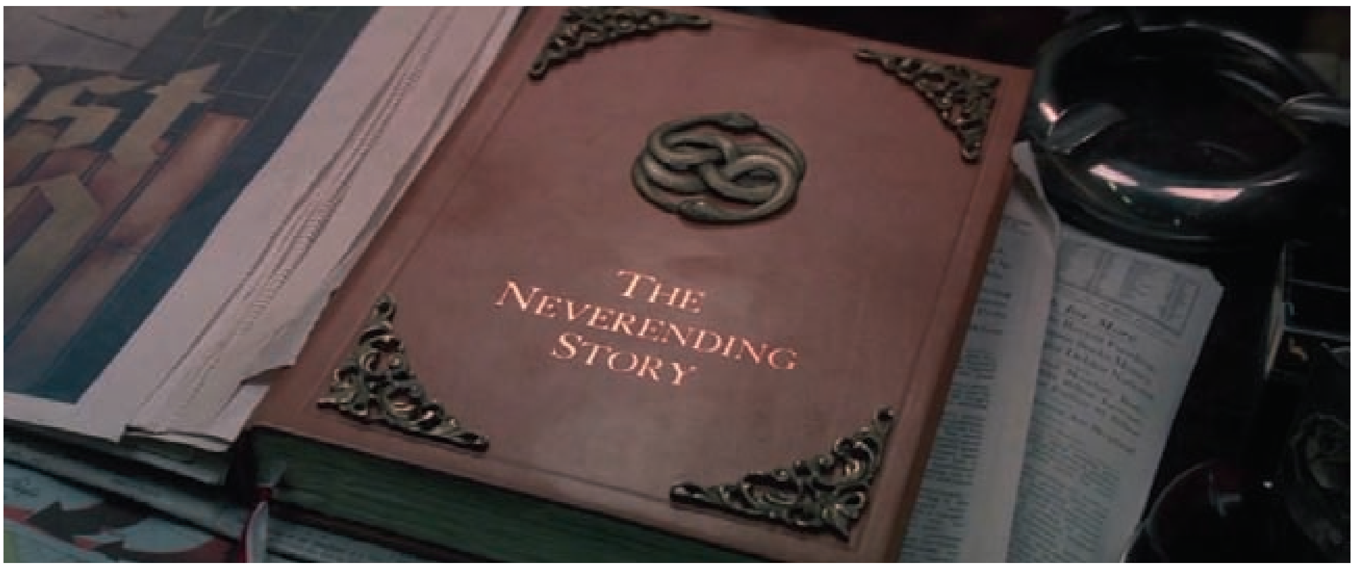




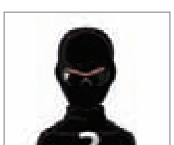


Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх



› История, которой нет конца

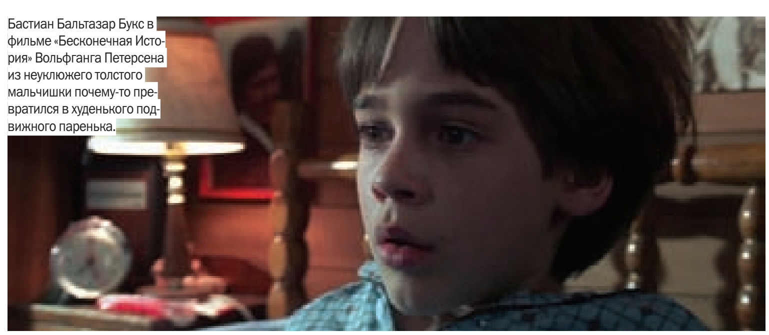


ТЕКСТ
Дмитрий Лопухов

Вверху: АУРИН (именно так, большими буквами) – главная фантазийская драгоценность, артефакт, дающий своему хозяину безграничную силу и власть. Именно его изображение украшало переплет «Бесконечной истории», а сам амулет достался, по сюжету романа, сперва Атрейо, а потом Бастиану. Аурин из оригинальной книги представлял собой двух змей – светлую и темную, – вцепившихся друг другу в хвосты и образовывающих овал. Змеи олицетворяют два мира: мир Фантазии и реальный, которые связаны друг с другом на веки вечные.

Наверное, каждый из нас когда-либо испытывал, перелистывая последнюю страницу полюбившейся книги, чувство щемящей тоски, горечь от расставания с уже успевшими стать родными героями, желание (особенно сильное, если это принципиально невозможно) разыскать продолжение. Чувство это довольно странное, ибо ничего мы при этом не теряем, ни с кем в реальном мире не расстаемся. Прощаемся с вымышленными героями, которые, по сути, никуда и не исчезают, но остаются замершие в печатной статике, на страницах прочитанной книги. Случается это потому, что за время чтения мы ухитряемся отождествить себя с одним (в отдельных случаях – несколькими) из героев, эмоционально осваиваем окружающую его реальность, понимаем и принимаем его психологию, мотивацию поступков, разделяем его чувства. И порой в воображении читателей, особенно юных, происходят такие события, которые и не снились персонажам-вдохновителям. Собственно, именно таким образом чаще всего и проходит «воспроизводство» творческих сил: насмотревшийся в детстве красочных фильмов зритель вырастает, садится в режиссерское кресло и снимает монументальные блокбастеры. Читавший в нежном возрасте взахлеб приключенческие книги паренек, перед сном воображавший себя одним из героев любимых романов, становится писателем, ну а просиживавший ночи напролет над первой «Цивилизацией» геймер создает Dragon Age: Origins.

В 1979 году немецкий писатель Михаэль Энде создал книгу о том, что происходит с человеком, когда он отождествляет себя с героем истории настолько, что сам становится неотъемлемой частью этой истории. При этом автор не ограничился одним лишь рассказом о похождениях угодившего в книгу мальчугана, но весьма грамотно и умело разложил по полочкам все аспекты взаимоотношений реального мира и мира фантазии. Книга эта называется «Бесконечная история» (Die unendliche Geschichte: Von A bis Z или The Neverending Story в более привычном нам английском переводе) и по какому-то чудовищному недоразумению ее регулярно относят к детской литературе. Недоразумение заключается в том, что «Бесконечная история» многослойна, как «Шрек», и детская сказка там – самый верхний и легкодоступный уровень. Следом за ним идут пласты куда как более серьезные, затрагивающие такие темы, о которых ребятишки вообще не задумываются. Если бы книга была англоязычной и впервые увидела свет где-нибудь в конце 90-х, она несомненно имела бы все шансы сделаться произведением культовым, сравнимым по известности с «Хоббитом», «Гарри Поттером» и «Удивительным Волшебником из Страны Оз». Увы, судьба распорядилась иначе, и ныне роман «Бесконечная история» в основном известен как первоисточник одноименной экранизации, фильма, вне всяких сомнений, хорошего, но по всем «серьезным» статьям проигрывающего первоисточнику всухую...



Бастиан Бальтазар Букс в фильме «Бесконечная История» Вольфганга Петерсена из неуклюжего толстого мальчишки почему-то превратился в худенького подвижного паренька.

В рамках кроссформатного культпросвета мы решили восстановить пошатнувшуюся справедливость и рассказать, когда на самом деле началась «Бесконечная история», что с ней случилось во время первой и последующих экранизаций, как повлияла она на литературу, видеоигры и кино и как, в конце концов, докатилась до своей нынешней отшельнической жизни. В общем, поехали.

После выхода фильма на советские киноэкраны он приобрел большую популярность и в нашей стране. В одном из номеров журнала «Техника-молодежи» (первом за 1988 год) была даже статья, посвященная игре по мотивам картины – программе для калькулятора МК-52, разработанной киевлянами, двумя Владимирами – Талалаевым и Шило.







Вверху: Карл Конрад Кореандер, владелец антикварной лавки. Роль его в фильме Петерсена не вполне ясна, тогда как в романе он олицетворяет собой взрослую версию Бастиана, чудаковатого старика, проведшего в детские годы немало времени в Фантазии.

Завоевание Фантазии

Михаэль Энде родился в 1929 году в небольшом немецком городишке в семье художника-сюрреалиста (ныне почти забытого) Эдгара Энде. Картины Энде-старшего не отвечали представлениям нацистских цензоров о том, каким должно быть настоящее арийское искусство, посему работать ему приходилось подпольно. Обстановка таинственности, окружавшая деятельность отца, жизнь среди удивительных сюрреалистических полотен, постоянное общение родителей с другими деятелями запрещенного искусства – все это очень сильно повлияло на формирование интересов и пристрастий еще совсем юного Михаэля. И уже в школьные годы, в самый разгар Второй мировой, он начал сочинять первые короткие рассказы. Карьера будущего писателя могла закончиться, так и не начавшись – в шестнадцатилетнем возрасте Михаэля призвали в немецкую армию и отправили на фронт. Однако далекий от идеалов гитлерюгенда Энде-младший воевать не пожелал, выкинул выданный автомат и каску и, пройдя за ночь почти 80 километров, добрался до небольшого городка близ Мюнхена, где вступил в антинацистскую организацию «Фронт освобождения Баварии». После войны Михаэль постепенно вернулся к своему былому увлечению, начал писать пьесы, а затем и произведения для детей и подростков. Успех пришел к нему не сразу. На первых порах издатели наотрез отказывались публиковать его книги, но впоследствии, именно в тот самый момент, когда финансовые трудности Михаэля достигли своего апогея (он целых семь месяцев не платил за квартиру, и дело грозило обернуться судебным иском), безвестный автор совершенно неожиданно получил престижную литературную премию за свой дебютный роман. Писательская карьера Энде понеслась вперед как по рельсам, пока, наконец, не достигла в 1979 году своей самой главной станции – «Бесконечной истории».

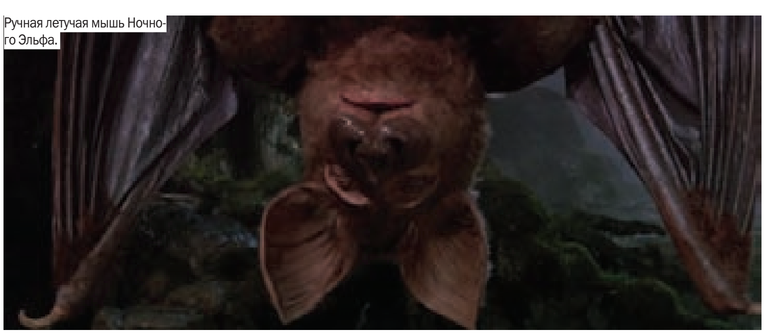
Прежде чем начать разговор непосредственно о романе, следует попытаться определить его жанровую принадлежность. Несмотря на то что внешне «Бесконечная история» похожа на сказку, она, тем не менее, практически полностью лишена обязательного для сказки детерминизма, предопределенности событий. То есть, в сказке, когда появляется дракон и похищает аппетитную красавицу принцессу, мы заранее знаем, что сейчас объявится прекрасный юноша, который эту принцессу после совершения энного количества подвигов спасет, после чего будет жить с ней долго и счастливо. В «Бесконечной истории» такого не наблюдается. Станислав Лем утверждал, что когда сказку лишают событийной предопределенности, получается фэнтези. Однако «Бесконечная история» невообразимо далека как от классического «высокого» фэнтези (того, что писал Толкиен и наиболее талантливые из его эпигонов), так и от бульварного трэшака, повествующего о похождениях мускулистых носителей мечей и авторских комплексов (практически любая наугад взятая с полки в отделе современной фантастики книга). Так куда же «Бесконечную историю» отнести? Какой аудитории ее следует адресовать? Несмотря на сложности с определением жанра, ответ на второй вопрос предельно прост: «Бесконечную историю» нужно рекомендовать умному, вдумчивому читателю; человеку, который открывает книгу не для того, чтоб забыть на пару часов о проблемах и невзгодах и жаждет скоротать часок-другой, но пытается разобраться в себе, понять, почему вдруг возникает странное чувство щемящей тоски, когда переворачиваешь последнюю страницу полюбившейся книги.

Главный герой «Бесконечной истории» – Бастиан Бальтазар Букс, одиннадцатилетний

Меланхоличная гоночная улитка.



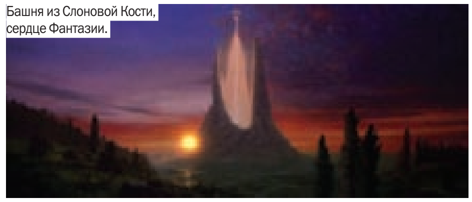
Ручная летучая мышь Ночного Эльфа.



Совсем новая «Бесконечная история»

В 2009 году появилась информация о том, что в недрах Warner Bros. идет активная работа над перезапуском «Бесконечной истории». Причем будущий фильм станет вовсе не ремейком или сиквелом уже существующей кинотрилогии, но совершенно новым произведением, куда как бережнее (если верить заявлениям инсайдеров) относящимся к тексту первоисточника. На сегодняшний день никаких новостей о грядущем фильме нет, равно как и информации о том, кто может исполнить главные роли в картине, кто займет режиссерское кресло, кто будет писать сценарий и продюсировать ленту. Единственное, что точно известно, – проект не будет низкобюджетным. У некоторых аналитиков есть подозрение, что Warner Bros задумывает масштабный перезапуск франшизы, предполагающий применение оружия массового информационного поражения (колоссальная рекламная кампания, широчайший мерчандайзинг, видеоигры, новеллизации, аттракционы и так далее). Время покажет.


Скалоед, рассекающий на своем каменном велосипеде.


Башня из Слоновой Кости, сердце Фантазии.


Цейрон, мастер врачевания. В романе он был кентавром, в фильме почему-то превратился в странного типчика с костяным гребнем на макушке.

мальчик, самозабвенно любящий сказочные и приключенческие книги. Отец парнишки после смерти жены (матери главного героя) впал в затяжную депрессию, стал равнодушен к окружающему миру и потерял контакт с сыном. Сам же Бастиан – неуклюжий и толстый недотепа, не слишком преуспевающий в учебе и спорте, объект постоянных насмешек и издевательств одноклассников. И вот однажды, устав от всего того, что творится в его крохотном мире, бедняга решает закрыться на школьном чердаке и провести там остаток своих дней в компании яблока, бутерброда и украденной в антикварной лавке книги «Бесконечная история».

С этого момента начинается история в истории: повесть о погибающей стране Фантазии. Долгие годы край этот процветал под властью Девочки Королевы, не зная горестей и бед. Однако внезапно во всех краях Фантазии стали появляться сгустки загадочного Ничто, неумолимо поглощающие саму страну и ее обитателей. И самое при этом ужасное, что Девочка Королева смертельно заболела, и спасти ее не способен ни один из величайших докторов. Подчиняясь воле повелительницы, зеленокожий мальчик Атрейо отправляется в опасное путешествие по бескрайним просторам Фантазии в поисках ответа на вопрос, как же исцелить Девочку Королеву и остановить уничтожение Фантазии.

Эту историю и читает сидящий на школьном чердаке Бастиан Бальтазар Букс, все сильнее и сильнее привязываясь к главному герою, все больше и больше переживая за его судьбу. А Атрей, тем временем, в результате долгих блужданий по сюрреалистическому миру Фантазии, находит ответ на терзающий всю страну вопрос. Пожирающее волшебную страну Ничто – это дыхание реального мира, опасно близко подобравшегося к Фантазии. Оно «перемалывает» обитателей этой страны в ложь, клевету, заблуждения, фанатические идеи и прочую пакость, которая затем расползается по реальному миру. И единственный способ остановить Ничто и спасти Девочку Королеву – это отыскать ребенка из этого самого реального мира, который даст ей новое имя. И ребенок этот – Бастиан.

Настоящая жизнь и сказка приходят в соприкосновение, Бастиан понимает, что спасителем Фантазии должен стать именно он, но боится, что не оправдает надежд обитателей выдуманного мира. Он стесняется своей неуклюжести, неказистости, ему страшно даже сравнивать себя с бесстрашным и решительным Атрейо. Девочка Королева пытается выудить Бастиана из реального мира, но тот не поддается. Тогда она решается на крайний шаг – и закольцовывает «Бесконечную историю». В книге начинает повторяться одно и то же: Бастиан читает «Бесконечную историю», в которой Бастиан читает «Бесконечную историю», в которой... и так до бесконечности, как отражение зеркала в зеркале. И герою нашему ничего не остается, кроме как дать Девочке Королеве новое имя – Лунита – и самому стать частью «Бесконечной истории».

Здесь завершается первая половина книги и начинается вторая, рассказывающая о приключениях Бастиана в Фантазии. И если поначалу «Бесконечную историю» и можно заподозрить в некой сказочной предопределенности и наивности, то вторая все эти подозрения рассеивает бесследно. Лунита дарует Бастиану возможность воплощать в жизнь любые фантазии и оставляет его творить новую историю сказочного мира. Однако взамен каждого исполнившегося желания Бастиан теряет часть воспоминаний о своей жизни в реальном мире. Как думаете, чего в первую очередь желает слабый, забитый, неуверенный в себе мальчишка? Правильно: красоты, силы и бесстрашия. Кардинально изменившись, Бастиан отправляется странствовать по Фантазии, пытаясь одновременно ее улучшить и отыскать свое Самое Главное Желание. Однако по ходу приключений парнишка преображается, теряя свое прошлое и постепенно превращаясь в жителя выдуманной страны. Более того, безграничная сила и власть играют с ним дурную шутку: мальчик переоценивает собственную роль и значимость для Фантазии. Упиваясь своим могуществом, Бастиан воображает, что весь выдуманный мир принадлежит ему, и он непременно должен осчастливить страну. Известно, куда ведет вымощенная благими намерениями дорожка: мальчик решает занять трон Девочки Королевы. Завершается все чудовищным побоищем, в котором Бастиан побеждает и проигрывает одновременно. Третья часть книги посвящена метафизическому поиску Бастианом своего Самого Главного Желания и дороги обратно в реальный мир.

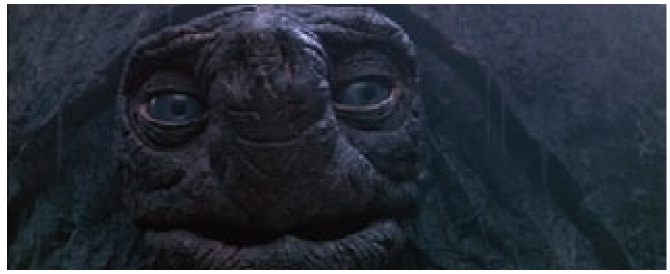
Увлекательный и неординарный сюжет – это далеко не единственная сильная сторона «Бесконечной истории». Безудержная фантазия Михаэля Энде в сочетании с писательским талантом создают удивительно целостный, расцвеченный яркими красками мир. Невероятного количества странных созданий и мест хватило бы на добрую дюжину романов. Тут и гоняющие на каменных велосипедах пожиратели скал, и Ахараи, уродливые говорящие черви, которые плачут из-за своего уродства особыми слезами, вымывающими из земли серебро. Здесь рудник Минроуд, где слепой рудокоп добывает человеческие сны, и целиком состоящее из тумана море, в котором плавают сплетенные из тростника корабли, управляемые силой воображения имеющих коллективный разум существ. Отдельного упоминания заслуживает отношение писателя к плохим и хорошим существам, выраженное Девочкой Королевой: неважно, злое ли создание или доброе, оно часть Фантазии и имеет полное право на существование и любые деяния. Судить и карать могут лишь жители Фантазии, а Девочка Королева (и автор вместе с ней) абсолютно беспристрастна. И странное чудовище Играмуль по прозвищу Множество (некто, состоящее из сонма похожих на шершней насекомых, совместно принимающих разные формы) ничем, как обитатель вымышленной страны, не хуже, какого-нибудь условного эльфа или феи.

Наконец, еще одна черта «Бесконечной истории», довольно редкая для подобной литературы, – отсутствие дидактичности, столь ценимых многими писателями наставлений детям и юношеству. Буквально в самом начале книги автор, описывая героя, высказывает и свое отношение к всевозможным наставлениям: «Он приходил в ярость, когда замечал, что ему что-то внушают. А в книгах такого рода всегда – то более, то менее явно – чему-нибудь поучают». И далее ни разу Энде не позволяет себе говорить менторским тоном и распространяться о

Внизу: Атрейо. В книге он принадлежал к племени Людей Травы, которых от прочих жителей Фантазии отличал темно-зеленый цвет кожи. Интересно, что во время съемок фильма актера, исполнявшего роль Атрейо, решили для создания аутентичного персонажа выкрасить зеленой краской. «Получилось очень странно! – вспоминал впоследствии юноша. – Я выглядел как субъект, покрытый плесенью!» Аутентичность была принесена в жертву реалистичности.




Одна из самых трагичных сцен первого фильма – Артакс, верный конь Атрейо, тонет в Болотах Печали, утратив из-за действия отравляющих душу испарений волю к жизни.





Вверху: Морла, гигантская меланхоличная черепаха.

Слева: Фалькор, Дракон Удачи. Для его оживления была создана тринадцатиметровая аниматронная кукла.

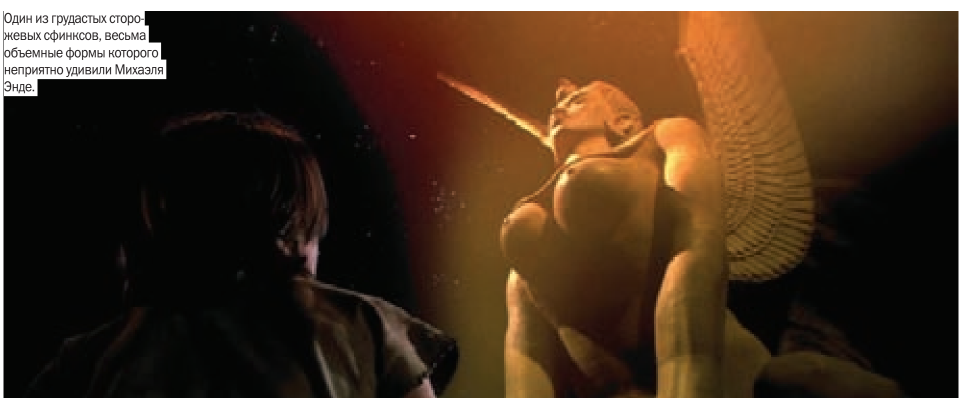
том, что, по его мнению, хорошо, а что – плохо. Читатель сам волен выбирать, использовать ли «Бесконечную историю» для апгрейда собственного мировоззрения и получения какого бы то ни было опыта, или же просто наслаждаться неординарной приключенческой историей.

Несмотря на то что на языке оригинала (немецком, как вы понимаете) книга вышла в 79-м году, до массового читателя она добралась лишь в 83-м, когда Ральф Манхейм (крайне интересный факт: творческий дебют Ральфа состоялся в 43-м, тогда он перевел на английский язык… «Мою борьбу» Адольфа Гитлера) закончил считающийся ныне каноническим перевод «Бесконечной истории». К этому времени роман Энде успел собрать уйму положительных отзывов от критиков и ряд престижных жанровых премий. Успех романа привлек внимание крупных кинопродюсеров, обративших внимание на повысившийся интерес к красивым детским и подростковым фильмам. Кинематографисты встретились с Михаэлем Энде, обговорили все детали будущей экранизации и, в конце концов, ударили по рукам. Казалось, что дальше все пойдет как по маслу: корпорации соберут свои миллионы, Энде получит идеальную экранизацию своего лучшего романа, а зрители – возможность увидеть глазами Бастиана Бальтазара Букса одну из самых неординарных сказочных вселенных. На деле, однако ж, все вышло несколько иначе. Киношные боссы, как это частенько бывает с людьми, беспокоящимися лишь о прибыли, внезапно решили поменять на переправе всех коней. Они отказались от согласованного с Энде сценария и назначили нового режиссера – Вольфганга Петерсена, очень старательного и умелого ремесленника, напрочь лишенного каких-либо проблесков гениальности. Михаэль Энде был шокирован подобным попранием всех устных договоренностей и попытался штурмом (в буквальном смысле) взять мюнхенскую студию, где велись съемки картины. Однако дверь заслуженному писателю так и не открыли.

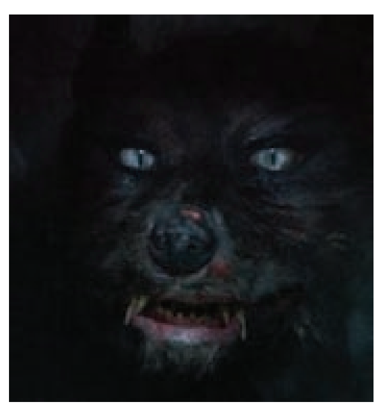
Что же в итоге получилось у Вольфганга Петерсена и его команды? А получился у них весьма приличный детский фильм, с хорошими визуальными эффектами (большинство из них, за исключением, пожалуй, комбинированных съемок полета Атрейо на драконе удачи Фалькоре, вполне прилично смотрятся и ныне), простой и понятной фабулой и очевидной моралью. В основу картины легла изрядно переработанная первая часть «Бесконечной истории», те самые главы, в которых Бастиан читает книгу и придумывает имя для Девочки Королевы. Завершается фильм тем, что призванный в Фантазию Бастиан восстанавливает полностью поглощенную безжалостным Ничто страну и отправляется затем в реальный мир, где с помощью дракона Фалькора мстит всем своим былым обидчикам.

В целом, если принять точку зрения тех исследователей, которые полагают, что экранизации ни в коем случае не должны буквально следовать текстам первоисточников, но лишь подпитываться от них вдохновением, то можно смело утверждать, что фильм у Петерсена вышел очень хороший. Нетривиальное, почти повзрослому постмодернистское совмещение реальностей, хорошая прорисовка отдельных характеров, сильные и весьма смелые драматические эпизоды (гибель коня Атрейо, переживания пожирателя скал, убийство сторожевыми сфинксами попытавшегося миновать их бедолаги), понятная мораль и актуальная для целевой аудитории (дети и подростки) проблематика. Отдельно следует отметить уже успевшую сделаться легендарной заглавную композицию – The NeverEnding Story, исполненную популярным британским музыкантом Limahl, лидером группы Kajagoogoo. Песня эта полюби-

Внизу справа: Оборотень Гморк, посланник Ничто. Вфильме его убивает Атрейо, в книге же он, по иронии судьбы, погибает уничтоженный самим Ничто, после того, как Княгиня Тьмы (несмотря на черную свою сущность, тоже жительница Фантазии, посему совершенно не желающая уничтожения своего мира) хитростью посадила его на неразрываемую цепь.


Один из грудастых сторожевых сфинксов, весьма объемные формы которого неприятно удивили Михаэля Энде.


Полет Атрейо на Фалькоре. Сцена эта сводила с ума (в хорошем смысле слова) тысячи мальчишек и девчонок во всем мире. Буквально каждый, посмотрев в детстве фильм Вольфганга Петерсена, мечтал о полете на подобной зверушке.





Слева: Еще одна сцена, вызывавшая сильнейшее недоумение у Михаэля Энде, – встреча Атрейо и Девочки Королевы. Писатель остался категорически недоволен тем, что сцена была оформлена в стиле раннеголливудского «вхождения лирического героя в опочивальню звезды».



Самый критикуемый эпизод фильма Петерсена – месть Бастиана с помощью Фалькора своим былым обидчикам. Разумеется, в книге ничего подобного не было и быть не могло, ибо прямое влияние, да еще и такое, Фантазии на реальность в корне противоречило всей концепции вымышленного мира Энде.

лась не только поклонникам фильма, но и миллионам слушателей по всей Европе, и впоследствии на протяжении многих недель занимала верхние строчки в национальных чартах.

С другой стороны, если рассматривать фильм «Бесконечная история» именно как экранизацию романа Михаэля Энде, то Петерсена, несомненно, можно заподозрить в полной некомпетентности. Главным доказательством вины режиссера является полное искажение первоначального замысла писателя. У Энде Фантазия – вовсе не средство решения проблем для эскапистов-неудачников, но место, где человек, исходя из своих жизненных принципов и установок, имеет шанс получить неоценимый опыт, понять то, чем схож и чем отличается художественный вымысел от настоящей жизни, и познать самого себя. Тогда как Фантазия режиссера Петерсена – что-то вроде волшебного ларчика, распахнув который немедленно оказываешься под дождем из мармелада и конфет. Отсюда и все прочие различия: и в характерах героев, и в их мотивации, и поведении. У Энде мир живой и реалистичный (настолько, насколько мир фантазии может быть реалистичным вообще), у Петерсена же все статично, как на красивой, но абсолютно лишенной внутренней динамичности картине. Парадоксально, но факт: книга «Бесконечная история» более кинематографична, чем одноименный фильм.

Нет ничего удивительного в том, что Михаэлю Энде лента не понравилась. Причем настолько, что писатель пытался судиться с его создателями, требуя убрать свое имя из титров и изменить название. Впоследствии Энде практически во всех интервью, когда речь заходила о его отношении к фильму Петерсена, обрушивался на картину с жесточайшей критикой.

Фантазия в беде

На съемки «Бесконечной истории» было потрачено $27 млн, таким образом, на момент премьеры она стала самой дорогой немецкой (фильм был совместного американо-германского производства) картиной в истории национального кинематографа. Разумеется, создатели ожидали, что каждый вложенный доллар принесет как минимум полтора. Однако, к их удивлению, фильм в плане финансовом оказался не шибко удачным, собрав в итоге лишь чуть больше $20 млн. Впрочем, впоследствии все вложенные деньги были отбиты за счет международного проката и продажи видеокассет.

Итоговый успех первой картины побудил продюсеров извлечь из чуланов подзабытый уже проект сиквела. Съемки продолжения – «Бесконечная история 2: Новая глава» (The NeverEnding Story II: The Next Chapter) – начались в 1989 году. Режиссерское кресло занял Джордж Миллер (кинодел крайне посредственный), а сценарий написала Карин Ховард (сценарист еще более посредственный, чем Миллер – режиссер). Разумеется, юные актеры, снимавшиеся в первой части фильма, за истекшие семь лет успели изрядно подрасти, посему их штат пришлось полностью обновить.

Сюжетом г-н Миллер и г-жа Ховард головы себе не забивали: разумно рассудив, что уймища незатронутого первой экранизацией текста – это злостное разбазаривание ценного исходного материала, они состряпали историю на основе фрагментов второй трети книги Энде. И вот что у них получилось. Бастиан вернулся из Фантазии и зажил своей обычной жизнью, отцу вновь нет до него никакого дела, сверстники снова обижают, со смелостью опять проблемы. А на сказочное королевство вновь надвигается Ничто, на этот раз оно управляемое – им повелевает негодяйка Ксайда, заполонившая всю страну своими бездушными механическими воями, пленившая ее величество Луниту и собирающаяся все в волшебном мире перестроить на свой лад. Королева взывает к Бастиану и вручает ему волшебный амулет, способный исполнять желания. Бастиан отправляется в Фантазию и вступает в борьбу с владычицей Ничто, однако у нее в рукаве припрятан козырь – специальная машина, которая крадет у Бастина воспоминания всякий раз, когда он загадывает амулету желания. Впрочем, машина злодейку не спасает:



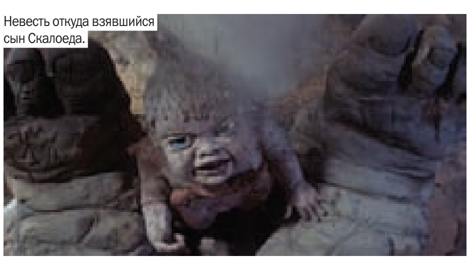
Вверху: Крайне странная сцена из второго фильма – Бастиан попадает в подвал к каким-то чудным созданиям (судя по задумке автора, олицетворяющим различные стихии), которые и рассказывают ему, где и как следует разыскивать плененную Ксайдой Девочку Королеву. Разумеется, в книге такого не было и в помине.

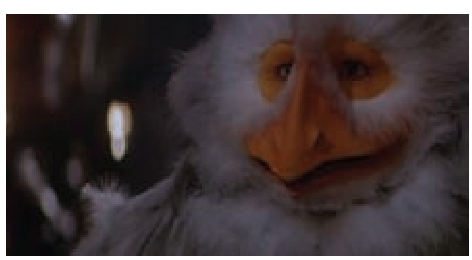


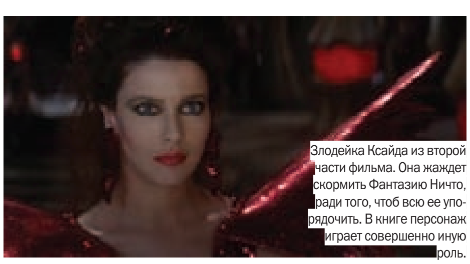
Вверху: Новый облик Бастиана во второй «Бесконечной истории».

Внизу: Антропоморфная птица из второго фильма. Сперва служит злодейке, но под конец, насмотревшись печальных похищенных воспоминаний Бастиана, помогает ему. В книге ни этого персонажа, ни подобной сюжетной линии не было.

Невесть откуда взявшийся сын Скалоеда.







Злодейка Ксайда из второй части фильма. Она жаждет скормить Фантазию Ничто, ради того, чтоб всю ее упорядочить. В книге персонаж играет совершенно иную роль.

Новый Атрейо.









Вверху слева: Странная охранная система дворца Ксайды. Лазерные лучи (sic!), сжигающие дерзнувших нарушить покой темной владычицы путников.

Вверху справа: Недобрый лик одного из подвластных Ксайде солдат. Кто-то изрядно пересмотрел фильмов ужасов – ибо на самом деле солдаты эти должны представлять собой пустые доспехи, подчиняющиеся силе воли своего господина.



Старик с Блуждающей Горы, который записывает Бесконечную Историю. Единственный персонаж Энде, пополнивший копилку киногероев в третьей части фильма.

Вверху: Слеза потекла по щеке Ксайды вовсе не из-за повышенной чувствительности. Бастиан, желая обезопасить Фантазию от посягательств злодейки, пожелал, чтоб у нее появилось сердце. Ксайда расплакалась. Надо ли говорить, что в книге не было ничего подобного? «Книжная» Ксайда погибла, будучи случайно растоптана собственными солдатами, повиновавшимися в тот момент воле Бастиана. Бастиан в это самое время, на секундочку, был натуральным Черным Властелином и завоевывал Фантазию.

Бастиан, Атрейо и Фалькор всех побеждают и освобождают из полона законную правительницу. Хэппи-энд.

$36 млн было затрачено на вторую часть «Бесконечной истории», визуальные эффекты в основной своей массе повторяли то, что уже показывали зрителю в фильме Петерсена (так, например, специально для того, чтобы вновь продемонстрировать свету пожирателя скал – Скалоеда, была написана длинная и совершенно бестолковая сцена с его участием, напрочь выбивающаяся из общего ритма картины). В результате прокатная судьба ленты оказалась незавидной: в Штатах она не собрала и половины потраченных денег, не суждено ей было, в отличие от первой части, отбить остальное за счет домашнего видео. Масла в огонь подлили и критики, асфальтовым катком прошедшиеся по новой постановке. И ведь не скажешь, что незаслуженно. Сиквел вышел вопиюще слабым: он окончательно перенес киношную Фантазию на противоположный от книжного полюс, огорчил поклонников первого фильма пресной, кое-как слепленной людьми без всякого воображения историей.

Удивительно, но провал второй части фильма никого ничему не научил – в 1993 году режиссер Питер Макдональд (человек, снявший «Рэмбо 3», что само по себе говорит о многом) приступил к работе над фильмом «Бесконечная история 3» (The Neverending Story III). Специалист по провальным «триквелам» Макдональд, по своему обыкновению, пресек все разговоры о «недоиспользованном материале» и «богатстве первоисточника». «Все сделаем сами!» – постановил, размахивая РПГ-7, режиссер. И сделал.

Как и в случае с первым фильмом, «Бесконечную историю 3» можно оценивать с двух различных позиций. Либо как очередную экранизацию романа Энде, либо в качестве самостоятельного произведения, содержащего некоторое количество отсылок (в основном пародийных), к первым двум частям цикла. Как экранизации цена картине Макдональда – ломаный грош. Если предшествующие ленты хотя бы пытались (без особого, правда, успеха) следовать общему идейному вектору оригинала, то «Бесконечная история 3» игнорирует его настолько, насколько это вообще возможно.

Фантазия Энде и Фантазия из фильма Макдональда лежат на двух параллельных прямых и даже шансов на пересечение не имеют. Атмосфера, поведение и мотивация персонажей, диалоги, ситуации, смысловое наполнение – все различно. Более того, у третьей картины нет, по сути, ничего общего и с двумя предыдущими сериями. Страна Фантазия Макдональда напоминает засаженную искусственной травой лужайку, на которой резвятся навернувшие ЛСД персонажи «Маппет-шоу». При этом крайне символично, что все аниматронные куклы для третьей «Бесконечной истории» были изготовлены в Jim Henson's Creature Shop, компании создателя «Маппет-шоу» Джима Хенсона.

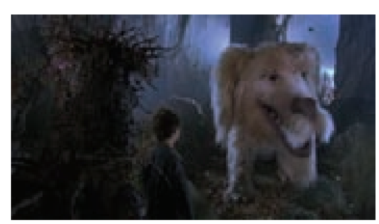
Согласно сюжету третьей «Бесконечной истории», отец Бастиана опять женился и вместе с сыном переехал в дом своей новой супруги. Бастиану пришлось пойти учиться в другую школу, где буквально в первый же день он столкнулся с полным комплектом уже давно забытых проблем. Местные гопники, банда под названием Сквернюки (The Nasty), избирает Бастиана объектом своих нападок, и парнишка, пытаясь скрыться от них, случайно забредает в школьную библиотеку, где находит книгу «Бесконечная история». Спасаясь от Сквернюков, Бастиан ныряет в Фантазию, при этом книга попадает в лапы Слипа, лидера негодяев (его играет, кстати говоря, совсем еще молодой Джек Блэк). И «скверноюковский» террор приходит в мир фантазии и сказок...

Удивительно, но если смотреть «Бесконечную историю 3», полностью абстрагировавшись от романа и двух первых фильмов, и воспринимать ее исключительно как паро-

Внизу: Бадна Сквернюков. В центре – главарь, его играет Джек Блэк.

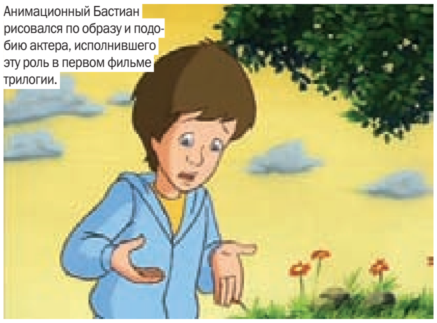


Внизу: Обновленный Фалькор из третьей части, сделавшийся из пушистого мудреца тщедушным брюзгой, вызвал волну гневных протестов у ортодоксальных поклонников первой серии трилогии.





Страстный поцелуй четы Скалоедов, чья любовь не остыла за годы брака.


Анимационный Бастиан рисовался по образу и подобию актера, исполнившего эту роль в первом фильме трилогии.


Мультипликационная чета Скалоедов.



дийную комедию, идет она совсем неплохо. Нелепые диалоги, поступки и выходки фантазийцев, придурковатые Сквернюки, страстно желающий стать крутым Бастиан, старчески брюзжащий Фалькор, замаскированная под «Скалу Фрэглов» (еще одно кукольное шоу Джима Хенсона) Фантазия – все это выглядит настолько дико, что порой даже забавляет. Впрочем, поклонники книги Энде и фанаты экранизации Петерсена пришли от фильма этого в бескрайнюю ярость и даже присудили ему титул худшей фэнтезийной картины в истории кино. «Бесконечная история 3» вышла в ограниченный американский кинопрокат лишь только в 1996 году (до этого она без особого успеха демонстрировалась европейскому зрителю), после чего почти сразу же отправилась на видеокассеты. Затраченные на ее создание $17 млн не окупились, и на третьей «Бесконечной истории» кинематографическая эра цикла завершилась.

В 95 году на HBO был запущен анимационный сериал на 26 частей «Бесконечная история», базировавшийся в большей степени на сюжете двух первых фильмов, нежели на романе Энде. Создатели, приложившие немало сил к тому, чтобы воссоздать атмосферу экранизации Петерсена, почему-то забыли о том, что во главе угла всегда должна стоять история. Вот и получилось, что у довольно приятных мультфильмов в том месте, где следовало бы находиться сюжету, образовалась дырка, через которую и повываливались в бескрайнее Ничто (с которым на протяжении каждой серии Бастиан успешно сражался, попутно решая свои подростковые проблемы) и колоритные персонажи, и красивые рисунки, и вообще все остальное. Словом, довольно пресный получился мультсериал.

С декабря 2000-го по август 2001-го все на том же HBO демонстрировался телевизионный сериал «Новая Бесконечная история» (Tales from the Neverending Story). Он не был ни продолжением киноцикла, ни прямой экранизацией романа Энде, скорее являлся переосмыслением, очередной версией легенды о Фантазии. Отсюда и крайне вольное отношение к тексту первоисточника.

А в 2003 году немецкое издательство AVA International надумало получить некоторый дополнительный доход за счет ныне уже покойного Энде и запустило книжную серию «Легенды Фантазии», в рамках которой различные авторы должны были предлагать свои вариации на тему приключений Бастиана, Атрейо и прочих персонажей «Бесконечной истории». На настоящий момент выпущено шесть книг цикла, впрочем переводы романов этих ни на русский, ни на английский язык не осуществлялись, и произойдет ли это когда-нибудь (с учетом не шибко великой в наши дни популярности романа Энде), предсказать решительно невозможно. Наверное, это и к лучшему.

Игра в бесконечность

Несмотря на довольно громкий подзаголовок, никакой игрой в бесконечность здесь и не пахнет. Разработчики весьма сдержанно отнеслись к «Бесконечной истории», выпустив всего три имеющие к ней непосредственное отношение вещи. Причем две из них были «прилипалами» – видеоиграми, сопровождающими выход одноименного фильма.

В 1985 году компания Datasoft издала для большинства существовавших в то время компьютерных платформ (Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC и т.д.) полутекстовый квест The Neverending Story. «Полутекстовый» в данном случае означает, что управление игрой осуществлялось посредством ввода команд с клавиатуры, а описание мира представляло собой текстовые фрагменты, но при этом инвентарь героя отображался в виде рисунков, а в небольшом окошке в левом верхнем углу экрана показывалось то, что видит персонаж в текущий момент. Из-за этой вот самой «полутекстовости» был значительно урезан словарь игры (она понимала меньше полусотни выражений), зато картинок хватило практически на каждое событие. Сюжет был почти полностью позаимствован из фильма – игроку предстояло, управляя Атрейо, отыскать рецепт спасения Фантазии от коварного Ничто. Большинство локаций, персонажей и событий игры повторяли эпизоды одноименной киноленты, так что ее поклонникам квест The Neverending Story пришелся по душе.

В 1990 году компания Linel разработала и выпустила опять-таки для компьютерных платформ игру The Neverending Story II. Несложно догадаться, что сопровождала новинка вторую часть фильма. Жанрово она представляла собой платформер, сюжет которого строился вокруг приключений Бастиана, сражающегося с Ксайдой во имя свободы Фантазии и Девочки Королевы. Сложно припомнить что-либо хорошее о The Neverending Story II: управление было ужасным, графика – даже по тем временам очень слабой. Тусклый геймплей и откровенно плохой дизайн уровней довершали безрадостное панно. Впрочем, кое-что забавное, имеющее отношение к этому плоду трудов студии Linel, все-таки было, правда, непосредственного отношения к самой игре оно не имело. Довольно известный программист и дизайнер Сте Корк, работавший над версией для PC, в одном из файлов оставил сообщение, в котором порекомендовал никому и никогда не работать на Linel. Аргументировал это Корк (все там же, в коде одного из файлов!) тем, что в компании бессовестно задерживают и без того копеечную зарплату, не предоставляют сотрудникам нормальных условий, и вообще натуральные засранцы. Вот такая вот бесконечная слава.

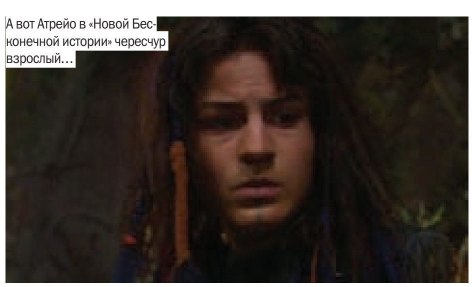
В 2001 году компании Attaction и Discreet Monsters завершили работу над игрой Auryn Quest. В отличие от двух описанных нами ранее продуктов, базировалась она не только и не столько на сюжете киноцикла, сколько на книге Михаэля Энде. Эта обогащенная задачками на логику представительница жанра action-adventure предоставляла геймеру возможность в роли Атрейо спасти Фантазию от наступающего со всех сторон Ничто. Безжалостные критики хорошенько надавали авторам за вялый геймплей, крайне малую продолжительность и плохой дизайн, однако те немногие поклонники книги, которые в Auryn Quest таки рискнули поиграть, простили ей большинство грехов за недурно воссозданные локации, персонажей и идейную близость литературному первоисточнику.

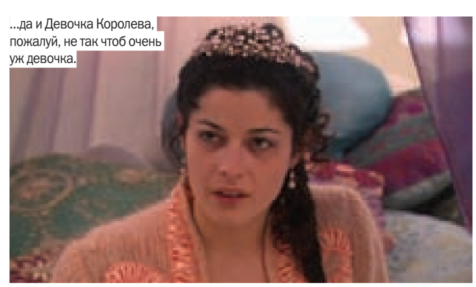
Более игр по «Бесконечной истории» не появилось. Впрочем, если задаться целью и перелопатить огромный массив приключенческих игр (особенно тех, что были выпущены в конце 80-х и первой половине 90-х), то во многих из них можно будет без труда отыскать прямые или косвенные цитаты и заимствования из романа Михаэля Энде и фильма Вольфганга Петерсена. Ежели у вас появится свободное время и занять себя окажется ну совершенно нечем, рекомендуем попробовать. **СИ**

Вверху: Атрейо в анимационном сериале наконец-то вернул себе родной зеленый цвет кожи.

Внизу: Бастиан из сериала «Новая Бесконечная история». В кои-то веки аутентичное изображение персонажа: толстоватый и неуклюжий недотепа.




А вот Атрейо в «Новой Бесконечной истории» чересчур взрослый…


…да и Девочка Королева, пожалуй, не так чтоб очень уж девочка.

Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

LIVE NETWORK CHANNEL

ДРУГИЕ ИГРЫ

PlayStation Store

5 последних скачиваемых игр
- Gundemonium Collection, 1.2 Гбайт, $14.99
- Fret Nice, 194 Мбайт, £9.99
- ALL Blue Toad Murder Files Episodes 1-6 Bundle, 2 Гбайт, 775 руб.
- The Secret of Monkey Island: Special Edition, 433 Мбайт, £7.99
- Tales of Monkey Island (Full Season), 1 Гбайт, £13.99

Демоверсии
- NCAA Football 11, 1.7 Гбайт
- MLB 10: The Show, 2.9 Гбайт
- Backbreaker, 437 Мбайт

Дополнения
- Tiger Wood PGA Tour 11 – Emerald Dragon, 139 Мбайт, $9.99
- Tiger Wood PGA Tour 11 – River Course At Blackwolf Run, 141 Мбайт, $9.99
- BUZZ! – Celebrities Quiz Pack, 52 Мбайт, $5.99
- ALL Red Dead Redemption – Outlaws to the End Co-op Pack, 15 Мбайт, бесплатно
- ALL LittleBigPlanet – Solstice Costume, 1 Мбайт, бесплатно
- Clash of the Titans – Hades' Challenge, 70 руб.
- Nat Geo Quiz! – Wild Life Question Pack, 205 руб.
- ALL Skate 3 – Black Box Distribution Skate Park, 1 Мбайт, 100 руб.
- Just Cause 2 – Agency Hovercraft, 35 руб.
- ALL Just Cause 2 – Bull's Eye Assault Rifle, 481 Кбайт, 35 руб.
- ALL Just Cause 2 – Chevalier Classic, 2 Мбайт, 35 руб.
- Just Cause 2 – Monster Truck, 3 Мбайт, $0.99
- Just Cause 2 – Rico's Signature Gun, 406 Кбайт, $0.99
- Just Cause 2 – Tuk Tuk Boom Boom, 2 Мбайт, бесплатно
- ALL Lost Planet 2 – Killzone 2 Character Pack, 5 Мбайт, бесплатно
- ALL MAG – Interdiction Pack, 440 Мбайт, 275 руб.
- Colin McRae DiRT 2 – Access All Areas Pack, 140 руб.
- Colin McRae DiRT 2 – Trust Fund Pack, 140 руб.
- ALL Super Street Fighter IV – Super Brawler Pack, 100 Кбайт, 140 руб.
- ALL Super Street Fighter IV – Super Shadaloo Pack, 100 Кбайт, 140 руб.
- Smash Cars – Virus Run, 100 руб.
- ALL Battlefield: Bad Company 2 – Kit Shortcut Bundle Pack (Medic, Assault, Engineer, Recon), 100 Кбайт, 620 руб. или 223 руб./шт.
- ALL Battlefield: Bad Company 2 – Onslaught Mode, 100 Кбайт, 310 руб.
- ModNation Racers – Vamp Mod and Vamp's Kart Bundle, 200 Кбайт, 60 руб.
- ALL ModNation Racers – Princess Pack, 200 Кбайт, 60 руб.
- Rock Band – Ozzy Osbourne Pack 01 («Crazy Babies», «Diggin' Me Down», «I Don't Wanna Stop», «Let Me Hear You Scream», «No More Tears», «Soul Sucker»), 232 Мбайт, £4.99 или £0.99/шт.

› Retro City Rampage

WiiWare АНОНС

Жанр: action.freeplay.modern | **Издатель:** Vblank Entertainment | **Разработчик:** Vblank Entertainment | **Дата выхода:** IV квартал 2010 года

Имя Брайана Провинциано знакомо многим любителям модификаций Grand Theft Auto: этот человек в одиночку взялся сделать римейк GTA3 на… NES! Проект под названием Grand Theftendo, увы, так и не увидел свет: Брайан решил отказаться от него в пользу создания совершенно новой игры того же жанра – Retro City Rampage.

Retro City Rampage – это freeplay-проект в духе GTA, но с восьмибитной графикой. В распоряжении игрока – огромный город (размером в 8 000x4 000 пикселей, притом что герой занимает всего 8x12) с большим количеством зданий, которые можно посетить, тремя десятками машин, которые можно угнать (включая «Делореан» из «Назад в будущее»), двадцатью видами вооружения (от огнемета и гранат до бумерангов и кос) и кучей всевозможных миссий – как сюжетных, так и побочных. При этом RCR – в первую очередь юмористический проект, и Брайан обещает, что поводов посмеяться в нем будет гораздо больше, чем в сериале-первоисточнике.

Retro City Rampage – авторский проект примерно в той же степени, что и Braid: вся работа над проектом лежала на плечах Брайана, и лишь изредка он прибегал к сторонней помощи (например, для написания музыки или тестирования игры). Труды, продолжающиеся более пяти лет, должны завершиться уже совсем скоро: Провинциано с уверенностью заявляет, что его игра появится на WiiWare к концу года. Брайан намеревается добиться рейтинга «Teen» для новинки: хотя жестоких сцен ожидается немало (наследие GTA, как-никак), они будут представлены в комично-мультяшном духе. Будем надеяться, что проблем с ESRB и Nintendo не возникнет, и игра выйдет в срок.

Сергей Цилюрик

Рекомендуется использовать классический контроллер вместо пульта. Ретро же!





В лучших традициях: убил, ограбил – и сразу копы на хвосте.





› Wakeboarding HD ★★½

PSN НОВИНКА

Жанр: sports.alternative.wakeboarding | **Издатель:** Creat Studios | **Разработчик:** TikGames, Creat Studios | **Размер:** 156 Мбайт | **Зона:** 🇷🇺 | **Цена:** 275 руб.

Wakeboarding HD – игра, посвященная одноименной спортивной дисциплине. Геймер-райдер, стоя на доске, скользит по поверхности воды, держась за прикрепленный к катеру трос. В ходе каждого уровня-заезда нужно выполнить определенное основное задание (получить рейтинг S, исполняя трюки, сбить десять рекламных щитов во время прыжков с трамплина и т.д.). А если хочется не только пройти миссию, но и получить особо крутую награду, то придется соблюсти парочку второстепенных условий – например, дойти до финиша, ни разу не свалившись с доски. Именно благодаря постоянно меняющимся условиям победы игровой процесс Wakeboarding HD разнообразен – если на предыдущем уровне можно было от души подурачиться, пробуя проделать самые безумные выкрутасы на гребнях волн, то на следующем приходится показывать чудеса осторожности, маневрируя среди минного поля. Трюкачество, в котором вся соль данного вида спорта, в Wakeboarding HD реализовано хорошо, и, что не менее важно, не сложно в исполнении – хотя «туториал» все равно стоит пройти. Ну а чтоб собрать все золотые медали (и трофеи!), немного попотеть все-таки придется.

Технически игра сделана так, что и придраться не к чему – выглядит Wakeboarding HD определенно лучше подавляющего большинства разработок, продающихся в PSN. Анимация воды вообще выше всяких похвал. Но есть одно чисто геймерское «но» – если вдруг спортивные развлечения, в частности вейкбординг, не вызывают у вас бурю восторга, то надолго она в вашем плей-листе не задержится. Пройти еще один уровень хочется ровно до тех пор, пока запущена игра, но, наткнувшись на нее в меню PlayStation, вы вряд ли обратите внимание на эту вещь, особенно если есть другие, более интересные альтернативы. К тому же, хотя здесь совершенно нет сюжета, а надписи на чужом языке более или менее понятны и без перевода, несколько удручает тот факт, что Wakeboarding HD не локализована, хотя одно из подразделений Creat Studios располагается в Питере.

Сергей Гоцман

ВЫГЛЯДИТ WAKEBOARDING HD ОПРЕДЕЛЕННО ЛУЧШЕ ПОДАВЛЯЮЩЕГО БОЛЬШИНСТВА РАЗРАБОТОК, ПРОДАЮЩИХСЯ В PSN.



Важно понимать, что Wakeboadring HD – не симулятор, а именно качественно сделанная спортивная аркада. Здесь можно попрыгать по крышам расположенных на побережье бунгало, распугать отдыхающих на надувных матрасах туристов и протаранить утлые рыбацкие лодки.



Чем больше звезд вы соберете, тем больше очков получите по окончании уровня.

Новости

Алексей Косожихин

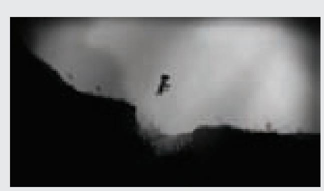
На презентации Microsoft российским геймерам сообщили одну из важнейших новостей E3, пусть и уделив ей всего пару секунд. Дело в том, что осенью сервис Xbox Live будет запущен в девяти новых странах, в числе которых оказалась и наша необъятная. Многие детали этого знакового события пока неизвестны, в том числе точная дата запуска и стоимость подписки. Но перечень услуг, доступный нашим соотечественникам, будет практически идентичен западному: вымараны лишь социальные сервисы и магазин видео, да и то – временно. Также сотрудники Microsoft работают над тем, чтобы переезд для зарегистрированных в зарубежных отделах Live геймеров прошел как можно более безболезненно.

XBOX LIVE

Осенью замечательная консоль Dreamcast отмечает свое одиннадцатилетие, а какой еще мы можем сделать ей подарок, кроме как освежить в памяти ее лучшие игры? Sega собирается переиздать такие хиты, как Crazy Taxi и Sonic Adventure, а, по слухам, им составят компанию Jet Grind Radio и Shenmue II. Римейки с увеличенным разрешением и поддержкой ачивментов/трофеев выйдут на сервисах Xbox Live и PlayStation Network.



Анонсирована традиционная для Xbox Live линейка летних хитов Summer of Arcade. В ее рамках выйдут мультиплеерная двумерная Castlevania: Harmony of Despair, гонки на катерах Hydro Thunder Hurricane, спинофф сериала Tomb Raider – кооперативная Lara Croft and the Guardian Of Light, шутер Monday Night Combat и инди-платформер с очаровательной графикой Limbo. Точное расписание пока недоступно, но каждая игра обойдется в 1200 MP.



Xbox Live Marketplace

5 последних скачиваемых игр
- RISK: Factions, 772 Мбайт, 800 MP
- Duke Nukem Manhattan Project, 247 Мбайт, 800 MP
- Space Ark, 284 Мбайт, 800 MP
- Earthworm Jim HD, 435 Мбайт, 800 MP
- NeoGeo Battle Coliseum, 831 Мбайт, 800 MP

Демоверсии
- Crackdown 2, 1 Гбайт
- NCAA Football 11, 2 Гбайт
- Field & Stream: Total Outdoorsman Challenge, 384 Мбайт
- Mass Effect 2, 2 Гбайт

Дополнения
- Snoopy Flying Ace – Dogs of War Map Pack, 108 Кбайт, 80 MP
- Game Room – Game Pack 006, 76 Мбайт, бесплатно
- Skate 3 – Black Box Distribution Skate Park, 172 Кбайт, 240 MP
- Just Cause 2 – Agency Hovercraft, 1 Мбайт, 80 MP
- Just Cause 2 – Bull's Eye Assault Rifle, 380 Кбайт, 80 MP
- Just Cause 2 – Chevalier Classic, 1 Мбайт, 80 MP
- Just Cause 2 – Monster Truck, 2 Мбайт, 80 MP
- Just Cause 2 – Rico's Signature Gun, 316 Кбайт, 80 MP
- Just Cause 2 – Tuk Tuk Boom Boom, 1 Мбайт, бесплатно
- Red Dead Redemption – Outlaws to the End Co-op Pack, 12 Мбайт, бесплатно
- Metal Slug XX – Leona DLC, 108 Кбайт, 80 MP
- Things on Wheels – VrooM, 10 Мбайт, 320 MP
- Defense Grid – Map Pack 4, 12 Мбайт, 80 MP
- Defense Grid – Map Pack 3, 12 Мбайт, 80 MP
- Battlefield: Bad Company 2 – Kit Shortcut Bundle Pack (Medic, Assault, Engineer, Recon), 108 Кбайт, 1600 MP или 560 MP/шт.
- Battlefield: Bad Company 2 – Onslaught Mode, 956 Кбайт, 800 MP
- Tiger Wood PGA Tour 11 – Emerald Dragon, 135 Мбайт, 800 MP
- Tiger Wood PGA Tour 11 – River Course At Blackwolf Run, 138 Мбайт, 800 MP
- Super Street Fighter IV – Super Shadaloo Pack, 124 Кбайт, 320 MP
- Super Street Fighter IV – Super Tournament Mode, 1 Мбайт, бесплатно
- Super Street Fighter IV – Super Brawler Pack, 124 Кбайт, 320 MP
- Mass Effect 2 – Overlord, 839 Мбайт, 560 MP
- Rock Band – Ozzy Osbourne Pack 01, 232 Мбайт, 800 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Miley Cyrus Pack 01, 125 Мбайт, 680 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 – Alice Cooper Track Pack, 87 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 – All Time Low Track Pack, 82 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Lips – Downloadable Tracks (Boyzone «Picture Of You», Huey Lewis & The News «Stuck With You», Rod Stewart «Some Guys Have All The Luck», Plain White T's «1, 2, 3, 4», Death Cab For Cutie «Meet Me On The Equinox», Charlene «I've Never Been To Me», The All-American Rejects «Dirty Little Secret»), 6-101 Мбайт, 160 MP/шт.

› Alien Breed: Impact ★★★☆☆

PSN, PC НОВИНКА

Жанр: shooter.third-person.sci-fi | **Издатель:** Team17 | **Разработчик:** Team17 | **Размер:** 1.5 Гбайт (Steam) | **Зона:** (Steam) | **Цена:** $14.99

Alien Breed: Impact – расширенная и дополненная версия Alien Breed: Evolution, вышедшей на XBLA в конце 2009 года. А Evolution, в свою очередь – продолжение популярного в девяностых сериала, напоминающее Alien Shooter: игрок в одиночку рыщет по коридорам терпящего бедствие космического корабля, отстреливаясь от лезущих отовсюду врагов. Мрачный эмбиент, темные коридоры, фонарик – может показаться, что Alien Breed – ужастик, однако это не так. Ваше дело – не бояться, но превозмогать, стоя по колено в трупах жукообразных пришельцев.

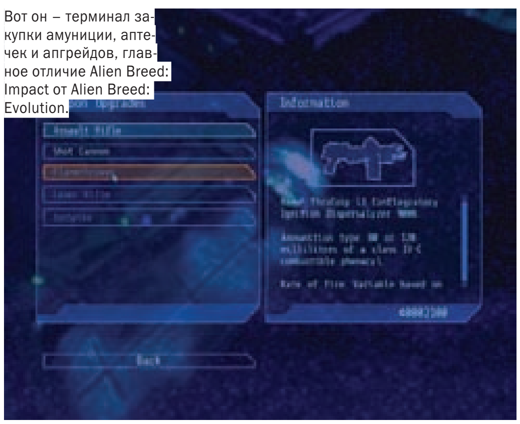
Среди прочих игр своего жанра Alien Breed: Impact выделяется лишь двумя вещами: красивой графикой (Unreal Engine 3.0, как-никак) и кооперативным режимом прохождения на двоих участников. Все остальное – на уровне, но не более. По сравнению с Shadowgrounds: Survivor темп игры куда ниже, а управление немного непродуманно (нажимать пробел, чтобы подбирать каждый предмет с пола? А чем хуже вариант, когда герой сам это делает?), что, впрочем, не мешает получать свою порцию адреналина. Типичный, но хорошо поданный сюжет, видеовставки на движке и межуровневые брифинги в виде комиксов – довольно-таки мелкий плюс, ведь в таких играх главное – сам процесс отстрела гадов, желающих сожрать вашего героя.

Одно из немногих нововведений по сравнению с XBLA-изданием Alien Breed – возможность покупать улучшения за находимые на уровне деньги. Модернизировать разрешается лишь один аспект каждой единицы вооружения, так что сами решайте: расширять обойму, ускорять перезарядку, повышать скорострельность или же увеличить наносимые выстрелами повреждения. Другое отличие новой версии – слегка перерисованные враги, чуть лучше воспринимающиеся глазом при повсеместной нехватке освещения.

На PlayStation Network игра должна выйти этим летом – возможно, она уже поступит в продажу в то время, когда вы откроете этот номер «СИ». Учитывая что PS3 засильем клонов Alien Shooter похвастаться не может, Impact имеет больше шансов встретить теплый прием на ней, чем на PC.

Сергей Гоцман

ALIEN BREED: IMPACT ИМЕЕТ БОЛЬШЕ ШАНСОВ ВСТРЕТИТЬ ТЕПЛЫЙ ПРИЕМ НА PS3, ЧЕМ НА PC.



Вот он – терминал закупки амуниции, аптечек и апгрейдов, главное отличие Alien Breed: Impact от Alien Breed: Evolution.



Общую схожесть Alien Breed и Shadowgrounds не заметить сложно. Первая – технологичнее, последняя – увлекательнее в плане игрового процесса.



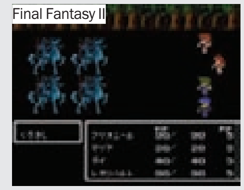


Классика

PS one Classics:
- Final Fantasy IX, 1.5 Гбайт, $9.99
- Kurushi Final: Mental Blocks, 170 руб.

Xbox 360 Games on Demand:
- Need for Speed Undercover, 5 Гбайт, 1600 MP
- Mirror's Edge, 5 Гбайт, 1600 MP
- Bee Movie Game, 3 Гбайт, 1600 MP
- Sega Rally Revo, 4 Гбайт, 1600 MP
- Mercenaries 2: World in Flames, 6 Гбайт, 1600 MP
- LEGO Batman: The Videogame, 6 Гбайт, 1600 MP

Virtual Console:
- Mario Tennis, N64, 1000 WP
- Final Fantasy II, SNES, 800 WP (USA) / 900 WP (EUR)
- Shadow of the Ninja, NES, 500 WP



Final Fantasy II

› Earthworm Jim HD ★★★★☆

XBLA, PSN, WiiWare НОВИНКА

Жанр: action.platform.2D | **Издатель:** Gameloft | **Разработчик:** Gameloft | **Размер:** 435 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 800 MP

Разработчиком Earthworm Jim HD значится Gameloft, известная преимущественно как производитель мобильных игр, однако ей всего лишь выпала честь отреставрировать «первенца» Shiny – сюрреалистический платформер Earthworm Jim.

Начать стоит с самого очевидного – трудности прохождения, которой особенно славятся классические платформеры. Линейка уровней сложности теперь выглядит так: Easy, Normal, Hard и… Original. Да, «поиграть, как на «Сеге» – это, по мнению разработчиков из Gameloft, большее, на что способны нынешние геймеры. Впрочем, стоит отдать отдать должное оригиналу – даже на «облегченном» Normal EWJ HD способна довести геймера до отчаяния.

От причуд управления помогает отвлечься великолепный визуальный стиль игры. Правда, труд умельцев из Gameloft по переводу графики в HD кажется незавершенным – они не стали полностью все переделывать, как разработчики Rocket Knight или The Secret of Monkey Island: Special Edition, а всего лишь отмасштабировали и подретушировали спрайты да добавили дешевые спецэффекты.

Все уровни из оригинального выпуска остались без изменений, но тут в Gameloft не схалтурили – весь бонусный контент вынесен отдельно. Для одиночного прохождения сделано всего три новых уровня, выдержанных в единой стилистике – «начинка игровой консоли».

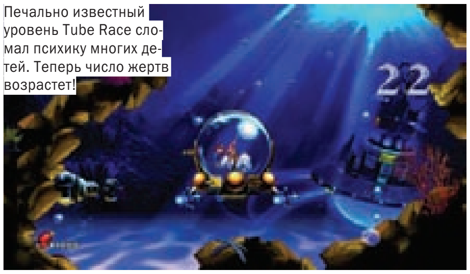
Гораздо больше локаций в новом мультиплеерном режиме, однако больше только по общему числу. Для того чтобы уместить на одном экране сразу четырех суперчервяков, разработчикам пришлось отдалить камеру и увеличить количество открытых пространств, отчего уровни выглядят заметно менее насыщенными, нежели в сингле. Геймплей в многопользовательском режиме все тот же, разве что добавились простенькие задачки на командную работу в стиле «нажми две кнопки сразу, дверь и откроется».

Возвращение легендарной игры к жизни прошло для Gameloft не самым удачным образом. Earthworm Jim HD несомненно должна привлечь всех фанатов оригинала, однако новичкам она наверняка покажется неказистой.

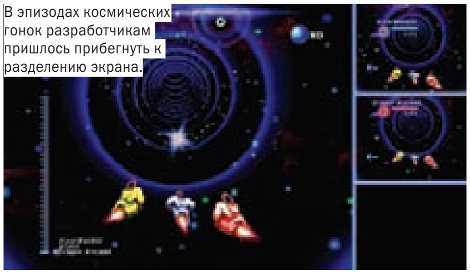
Алексей Косожихин



Перерисованные фоны выглядят слишком блекло, да и сам Джим, несомненно, видал и лучшие времена.



Печально известный уровень Tube Race сломал психику многих детей. Теперь число жертв возрастет!



В эпизодах космических гонок разработчикам пришлось прибегнуть к разделению экрана.





Вверху: Подробности незамысловатого сюжета игроку подают в форме комикса.

Слева: Не брезгуют червями и стелс-элементами.

Житие Джима

Успех первой Earthworm Jim в 1994 году позволил Shiny Entertainment взяться за сиквел. Earthworm Jim 2 появилась год спустя, привнеся сюрреалистичность и в игровую механику. По мотивам игр был создан мультсериал, унаследовавший юмор первоисточника. К сожалению, больше в Shiny за похождения Джима не брались, а созданные без их участия Earthworm Jim 3D и Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy публикой были встречены прохладно.

Новости

Любопытный прецедент создала демка GTA-подобной Crackdown 2. Игроки могут начать получать ачивменты прямо в ней, но в общем счете Gamerscore они отобразятся только после покупки полной версии. Удовольствие портит получасовой лимит времени, по истечении которого она блокируется, но народные умельцы уже нашли способ обойти это ограничение.



Мультиплеерный шутер Battlefield: Bad Company 2 грядущей зимой обзаведется масштабным скачиваемым дополнением, действие которого развернется во Вьетнаме. Battlefield: Bad Company 2 Vietnam (так незамысловато оно и называется) будет содержать четыре новые карты, оружие и транспорт тех лет, а также новые анлоки и ачивменты с трофеями.



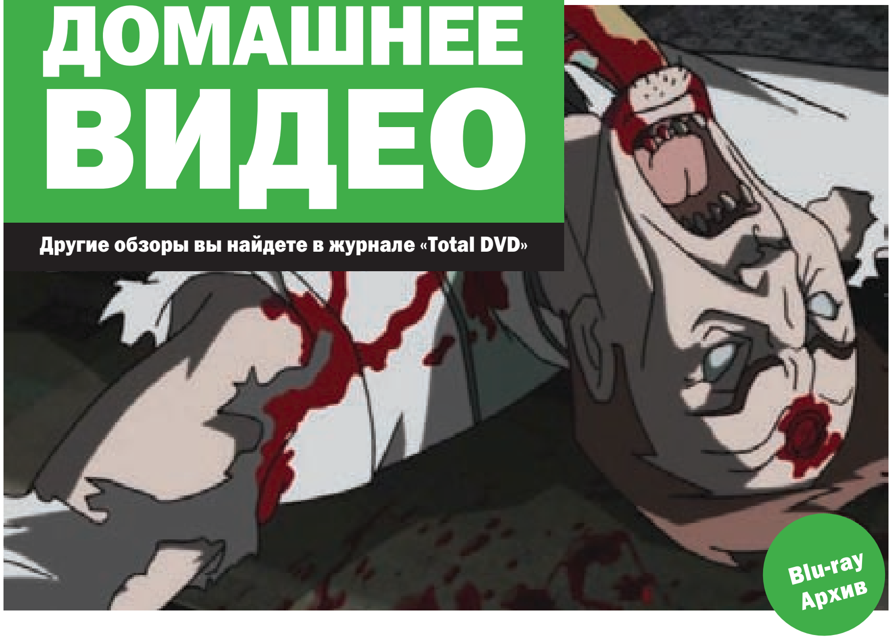
Рельсовый шутер Dead Space Extraction скоро перестанет быть Wii-эксклюзивом – Electronic Arts анонсировала порт для PlayStation Network. Для консоли от Sony игру переведут в HD, а выбирать средства управления предстоит пользователю – Dead Space Extraction будет поддерживать как PlayStation Move, так и обычный Sixaxis. Игра выйдет в январе следующего года и будет доступна как в составе коллекционного издания Dead Space 2, так и отдельно.



Q-Games пролила свет на тайну PixelJunk Shooter 2 – продолжения последней итерации популярной серии PSN-игр, а по совместительству первого настоящего сиквела этой студии. После событий предыдущей части корабль геймера оказывается внутри огромного монстра, отсюда и подзаголовок – Belly of the Beast. Кроме баловства с жидкостями пользователь получит возможность играться с освещением уровня. Также разработчики пошли на поводу у фанатов и решили добавить в новый выпуск онлайн-мультиплеер.

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО

Другие обзоры вы найдете в журнале «Total DVD»





ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

ДИСК ВИДЕОСЕРВИС, BD50

ВИДЕО:
1.78:1 (16:9, 1080p AVC MPEG-4)
ЗВУК:
DD 5.1 русский (закадровое озвучение, 1 голос), TrueHD 5.1 английский, DD 5.1 итальянский, DD 5.1 португальский, DD 5.1 испанский
СУБТИТРЫ:
английские, венгерские, китайские, хорватские, чешские, датские, голландские, эстонские, французские, греческие, иврит, хинди, венгерские, исландские, итальянские, норвежские, польские, португальские, румынские, сербские, словенские, исландские, шведские, тайские
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
1350 рублей

ФИЛЬМ КОСМОС: ТЕРРИТОРИЯ СМЕРТИ (DEAD \ SPACE: DOWNFALL) 2008, 74 МИНУТЫ

РЕЖИССЕР:
Чак Паттон
РОЛИ ОЗВУЧИВАЮТ:
Ника Футтерман, Брюс Бокслейтнер, Джим Каммингс, Келли Ху и другие

БОНУСЫ

удаленная сцена: «Расхитители гробниц»
2 фотогалереи с музыкой из фильма
Рекламные ролики мультфильма и игры



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



К сожалению, в России очень мало кто умеет продавать сопутствующие товары к играм – что пираты, что легальные издатели. До сих пор с ужасом вспоминаю релиз Advent Children, где Клауда называли… Облаком. А помните Mortal Kombat с героем «Ниже нуля»? Беспощадный конвейер релизов «для галочки», увы, заставляет оставить надежду.

› Космос: Территория смерти

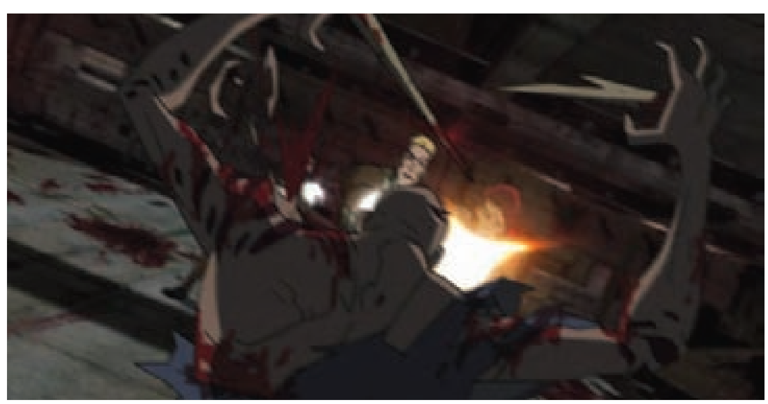
«Предыстория леденящей кровь компьютерной космоигры», – говорит обложка диска. Так оно и есть: Downfall рассказывает о событиях, предваривших Dead Space, и самостоятельной ценности не имеет: не интересующиеся злоключениями товарища Кларка на «Исимуре» не найдут для себя в мультфильме ровным счетом ничего интересного. Штука в том, что и поклонникам кровавого хоррора толку от «Территории смерти» не будет почти никакого: вместо того чтобы сделать акцент на не освещенных в игре моментах, создатели анимационной ленты решили «рассказать историю» совершенно иных персонажей, методично убивая их одного за другим. Нам не откроют тайну Метки, не поведают об истории церкви Унитологии – из Downfall мы вообще не узнаем ничего такого, что не было бы уже известно из игры! Более того, местами мультик противоречит как оригинальной Dead Space, так и Extraction, вышедшему на Wii приквелу. Вопрос: если EA уже готовила предысторию в виде игры, зачем вообще было снимать анимационную полнометражку? И наоборот. К несчастью, этих «зачем» по отношению к Downfall можно задать множество.

ДИСК

Зачем, например, называть русскоязычное издание фильма по мотивам локализованной игры так, чтобы никто в здравом уме не мог связать одно с другим? Зачем 1080p мультику, который нарисован настолько погано? Зачем Dolby Digital 5.1, когда по-русски всех персонажей озвучивает один и тот же скучающий голос? Зачем Blu-ray издание, когда бонусов практически нет? Зачем нам на диске рекламный ролик игры (в которую надо играть, чтобы появилась хоть капля интереса к фильму) и собственно мультика (который, черт возьми, мы уже посмотрели)? Зачем доверять перевод людям, которые не могут даже правильно написать название «Электроник Артс»? Зачем, наконец, нам покупать диск, на котором нет даже русских субтитров?

«Территория смерти» достойна быть если не бесплатным довеском, то в лучшем случае частью коллекционного издания игры, но никак не полноценным Blu-ray релизом. **СИ**





ВЕРДИКТ ФИЛЬМ **4** | ВИДЕО **7** | ЗВУК **6** | БОНУСЫ **2** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **4**

Задуманный как часть медиавселенной Dead Space мультфильм оказался не нужен ни нашим, ни вашим.



ТЕКСТ

Радик Валентинов

ДИСК ВИДЕОСЕРВИС, BD50

ВИДЕО:
2,40:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
Dolby TrueHD 5.1 английский, DD 5.1 русский, DD 5.1 венгерский, DD 5.1 испанский: DD 5.1 тайский
СУБТИТРЫ:
английские, венгерские, тайские, китайские, чешские, индонезийские, польские, испанские
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
750 рублей



КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Один из немногих фильмов, на которые я ходил в кинотеатр дважды. Наверное, дело не в достоинствах картины; для меня «Духи внутри» были эдаким гигантским CG-роликом к несуществующей игре Смотришь – и не понимаешь, почему не предлагают взять в руки джойпад и побегать партией по разрушенной Земле. Ну, раз игры нет, хоть ролик посмотрел.

› Последняя фантазия

ФИЛЬМ ПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ (FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN) 2001, 102 МИНУТЫ

РЕЖИССЕР:
Хиронобу Сакагути
РОЛИ ОЗВУЧИВАЮТ:
Минг-На, Алек Болдуин, Винг Рэймс, Джеймс Вудс, Стив Бушеми

БОНУСЫ

- Комментарии режиссера анимации, постановщика и монтажера
- Комментарии сорежиссера и членов съемочной группы
- 18 интерактивных сюжетов о съемках (HD, SD, разной продолжительности)
- 7 профайлов главных героев (HD, по 3–5 минут)
- Альтернативное начало фильма (SD, 5 минут)
- 3 обзора транспортных средств
- 2 скрытых бонуса (юмористические клипы)
- 2 рекламных ролика



Год 2065. Человечество на грани гибели: попавшие на Землю призраки инопланетян высасывают жизненную энергию людей, в считанные минуты опустошая целые города. Доктор Сид (Сазерленд) и его подопечная Аки Росс (Минг-На) пытаются разобраться в природе и мотивах агрессора, в то время как военное командование города-цитадели в лице генерала-дуболома (Вудс) претворяет в жизнь план силового воздействия на пришельцев. Когда Аки докапывается до сути происходящего, фантастический триллер обретает черты спиритического сеанса.

Провалившаяся в мировом прокате первая полнометражная CG-картина с заявкой на фотореализм вовсе не так плоха, как о ней принято думать. Даже сегодня, спустя девять лет после премьеры, компьютерная графика в кино едва ли преодолела планку, заданную в этой работе Square Pictures. Фильм стал финансовой катастрофой не столько из-за «сумбурности сюжета» или «шаблонных персонажей» – хотя в этом плане действительно есть, на что жаловаться – сколько из-за того, что задача, поставленная режиссером Хиронобу Сакагути, оказалась чрезмерно амбициозной. Картина стала техническим прорывом, реперной точкой CG-анимации, однако главной своей цели она не достигла: зрители так и не поверили в человеческую природу действующих лиц. Передовые визуальные технологии до сих пор не могут обмануть человеческий глаз, когда дело касается синтезированных актеров – за десятилетие в этом отношении изменилось удивительно мало. Другая проблема стала следствием подачи: фильм, который ждала многомиллионная аудитория поклонников Final Fantasy, практически лишен привязок к знаменитым игровым вселенным. Он мог бы называться «Духи внутри» или «Космические призраки», и это было бы честнее по отношению к фэн-базе Square.

ДИСК

Издание Sony Pictures и «ВидеоСервиса» может служить эталоном переноса ленты в формат Blu-ray. Кристально чистый трансфер видео с цифрового первоисточника (средний битрейт – 30 Mbps), основная англоязычная дорожка в прекрасно нюансированном Dolby TrueHD и какое-то запредельное количество дополнительных материалов – словно бы в компенсацию за неидеальность картины зрителю предлагается настолько подробный рассказ о ее производстве, насколько можно себе вообразить. Интерактивный документальный фильм The Making of Final Fantasy (30 минут без учета отключаемых фрагментов); интервью специалистов по CG, больше напоминающие лекции в рамках фестиваля SIGGRAPH; видеозарисовки о персонажах и технике, массив трейлеров, «удаленных сцен» и шуточных клипов – все это позволяет оценить масштаб задачи, стоявшей перед Square Pictures, и то, как далеко студия продвинулась в ее решении. **СИ**





ВЕРДИКТ ФИЛЬМ **6** | ВИДЕО **10** | ЗВУК **9** | БОНУСЫ **10** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **7**

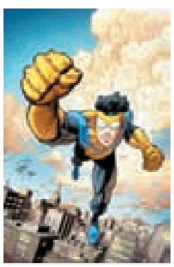
Издание знаковой для истории цифровой анимации картины под завязку набито дополнениями.

Speech Bubble

Рисованные истории из США и Европы



ТЕКСТ
Евгений «Redson» Еронин



›Invincible

Marvel и DC всеми силами пытаются поддерживать в читателях интерес к своим супергероям. Их убивают, воскрешают, сталкивают друг с другом, меняют костюмы… Стараясь оставаться актуальными и казаться серьезнее, чем позволяет здравый смысл, лидеры рынка методично вытянули из жанра всю прелесть. И тут на помощь приходит Image и представляет Invincible – возможно, лучший в мире комикс про супергероя.



Invincible и в самом деле один из важнейших комиксов двухтысячных. Кроме того, что он стал надежной альтернативой продукции двух главных компаний, он еще и ознаменовал новую эпоху в существовании Image.

В Speech Bubble уже пели дифирамбы зомби-эпопее Роберта Киркмана The Walking Dead, по-прежнему остающейся его главным хитом. Это, конечно, большой подвиг – годами писать про выживание в постапокалиптическом мире и не терять запал, но что насчет создания практически с нуля целой вселенной, населенной десятками интереснейших героев? Помнится, чем-то вроде того занимались в шестидесятых Стэн Ли и Джек Кирби…

Ну хорошо, пусть не с нуля. К моменту прихода Киркмана Image выпускало комиксы уже восемь лет. В активе у них имелись Spawn Тодда Макфарлейна (растерявший к началу XXI века былую популярность), Savage Dragon Эрика Ларсена (этот и не был никогда блокбастером, но честно продолжает выходить и доставлять определенное удовольствие определенному кругу фанатов). Что еще? Wildcats отошли к DC, шедевр человеческой мысли Youngblood застрял где-то между раем и адом (то есть в голове Роба Лайфелда). По непонятной причине до сих пор издаются Darkness и Witchblade, рассказывающие о захватывающих проблемах мужчин и женщин в сверкающей органической броне. В общем, в новое



LOCAL

Invincible
Формат:
71 регулярный и 1 спецвыпуск, продолжает выходить
Время публикации:
с января 2003 года
Сценарист:
Роберт Киркман
Художники:
Райан Оттли, Кори Уокер
Издатель:
Image Comics



На ковер!

Один из лучших современных художников, Райан Оттли шесть лет проработал на складе, пока Роберт Киркман не наткнулся в Интернете на его веб-комиксы и не предложил работу. Оттли – самоучка, уже в 16 лет писавший портреты, но всегда мечтавший не просто рисовать картины, а рассказывать с их помощью истории. Его производительности могут позавидовать многие звезды: годы идут, а он рисует Invincible с еще большим старанием и энтузиазмом.



тысячелетие Image вошла лишь с приятными воспоминаниями о миллионных тиражах и несколькими непотопляемыми тайтлами. И тут появляется Роберт Киркман.

Года три Киркман писал всякие мелкие, но хорошие вещи (с восторгом отметим Battle Pope про пьяницу и бабника Папу Римского, отстреливающего демонов), а в 2003-м наконец созрел для собственного онгоинга.

Встречайте, Марк Грейсон – простой 17-летний школьник. И вырос бы обычным человеком, да с родителями повезло. Его папа – Омни-Мен. Он член расы Вильтрумайтов, занимавшийся просвещением и облагораживанием галактики, пока не осел на Земле, не создал ячейку общества и не стал сильнейшим супергероем планеты. Все это Марк давно знал и с нетерпением ждал того дня, когда и у него проснутся суперспособности. А дождавшись, незамедлительно обзавелся костюмом (его семья знакома с портным, одевающим всех супергероев) и назвался Неуязвимым. Марк умеет летать, он очень силен и, кхм, почти неуязвим. Ему предстоит открыть удивительный мир, полный огромных роботов, сумасшедших ученых, злобных инопланетян и прочих захватывающих вещей, ежедневно сопровождающих спасителя человечества.

Киркман возвращает в комиксы новизну и непредсказуемость, но ему и этого мало. Ближе к концу первой десятки выпусков случится потрясающий сюжетный твист. Портить впечатление не буду, просто поверьте, что после него комикс окончательно получит сильную драматическую линию и центральную идею, движущую сериал и семь лет спустя.

Invincible – не только отличная история взросления, но и флагман обновленной Вселенной Image, снабдивший ее кучей героев, получивших в дальнейшем сольные комиксы. Он ценен еще и тем, что Киркман фактически отказался от арочной структуры, в которой друг за другом идут сюжеты на несколько частей, имеющие четкие начало и конец. Киркман просто ведет дюжину линий одновременно, поочередно доводя их до кульминации.

С первого по седьмой выпуски комикс рисовал Кори Уокер, и по сей день числящийся соавтором, но по-настоящему Invincible расцвел в руках Райана Оттли. Именно он, по сути, задал визуальный стандарт для новой волны «супергероики от Image» – энергичный, отчасти «мультяшный» стиль рисунка, на фоне которого мрачные и серьезные сцены, тем не менее, не будут выглядеть глупо.

Однажды, когда Киркман еще писал для Marvel, он сумел свести Неуязвимого с Человеком-Пауком на один выпуск Marvel Team-Up (без путешествий по параллельным мирам, естественно, не обошлось). С тех пор много воды утекло, и подобное вряд ли повторится, ведь в 2008 Киркман стал партнером Image Comics, а проще говоря, занял один из руководящих постов наравне с основателями компании. Через некоторое время он выпустил своеобразный видеоманифест, в котором агитировал авторов создавать новое, не растрачивая талант и время на чужие вселенные и чужих персонажей. Манифест (звучит круто, хотя на деле это всего лишь видео от то ли усталого, то ли похмельного Киркмана, угрюмо говорящего в камеру) вызвал резонанс средней тяжести, и единственное серьезное его последствие – в том, что Роберт теперь вряд ли будет работать с Marvel.

Но это не беда, а вовсе наоборот. Ведь Роберт Киркман, как бы вычурно это ни звучало, осуществил свою американскую мечту. Его авторские комиксы успешны, а позиция в родном издательстве крепка. Он доказал, что для супергероики есть жизнь за пределами Большой Двойки. За одно это его можно было бы носить на руках, не будь он таким объемным мужчиной. **СИ**

РОБЕРТ КИРКМАН И INVINCIBLE ВОЗВРАЩАЮТ В КОМИКСЫ НОВИЗНУ И НЕПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ.

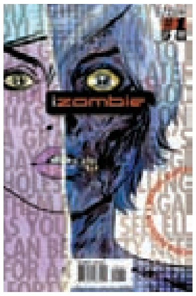


Толковый словарь

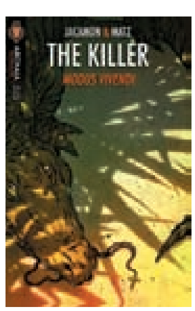
ТПБ/TPB/Trade Paperback – собрание нескольких выпусков одной серии или один большой комикс в мягкой обложке.
ХК/HC/Hardcover – то же, что и TPB, но в твердой обложке.



НОВИНКИ



I, ZOMBIE #1
Помните фото художника Майка Оллреда в костюме леопарда? Вот его новая работа! Новичок Крис Роберсон (автор мини-серии о Золушке из мира Fables) сочинил историю о девушке-зомби, выполняющей последние просьбы мертвецов, чьи мозги она съела.



THE KILLER: MODUS VIVENDI #1
Подававшее пару лет назад большие надежды издательство Archaia закончило реорганизацию и готово продолжать свое славное дело. И вот доказательство – сиквел хита Killer, адаптации французского комикса про наемного убийцу, пытающегося завязать.



BATMAN: RETURN OF BRUCE WAYNE #1
Целый год мы наблюдали за приключениями Дика Грейсона в роли Бэтмена. Пора начать новую главу в эпике Гранта Моррисона. Брюс Уэйн возвращается, путешествуя во времени, словно герой «Квантового скачка». Шесть выпусков, шесть эпох, шесть художников. Красота.

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Радик Валентинов

Летний аниме-сезон 2010

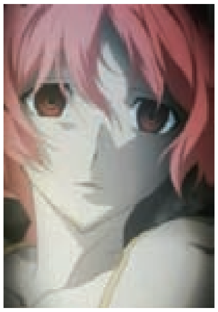
Японский телеэфир в июле расцветят почти два десятка новых анимационных сериалов. Предлагаем познакомиться с теми из них, о которых уже можно сказать что-то определенное.

Shiki

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Shiki
Режиссер:
Тэцуро Амино
Студия:
Daume
Потенциал:
выше среднего

Жарким летом в горном поселке Сотоба (население – около 1300 человек) происходит череда странных смертей. В это же время в местный особняк, давно стоявший заброшенным, вселяется таинственная семья. Доктор Тосио Одзаки не может определить причину гибели односельчан, опасаясь эпидемии некой неизвестной болезни. По мере расследования становится ясно, что мертвецы являются жертвами вампиров... 13-серийная (по другим источникам – 22-серийная) экранизация манги Рю Фудзисаки по роману Фуюми Оно («12 королевств») обещает быть любопытным хоррор-аниме. Кое-какие сомнения связаны лишь с качеством анимации: студия Daume всегда была на вторых ролях, их работы вроде «Жаркого лета» или DearS хитами не назовешь. Впрочем, Shiki может оказаться настоящим прорывом.



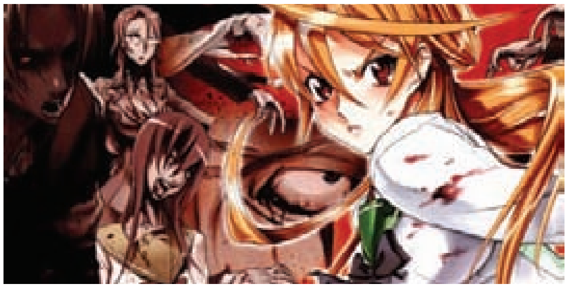


High School of the Dead

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
High School of the Dead
Режиссер:
Тэцуро Араки
Студия:
Madhouse Studios
Потенциал:
высокий

А вот и настоящая эпидемия: люди во всем мире превращаются в зомби. Группа учеников и медсестра из старшей школы Фудзими сплотились, чтобы противостоять апокалипсису и остаться в живых. Судя по насыщенному действием трейлеру, нас ждет полноценное зомби-крошево в антураже школьного аниме, а фигуры режиссера (Тэцуро Араки – постановщик анимационной версии «Тетради смерти») и сценариста сериала (Ёскэ Курода адаптировал Infinite Ryvius и Madlax) внушают надежду на то, что в процессе переноса на экраны оригинальная манга Дайскэ и Сёдзи Сато не подвергнется излишним усекновениям. Первое впечатление позволяет считать High School of the Dead одним из возможных фаворитов сезона.



Amagami SS

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Amagami SS
Режиссер:
Ёсимаса Хираикэ
Студия:
AIC
Потенциал:
???

Старшеклассник Дзюити Татибана вечно впадает в депрессию в канун Рождества – сказывается неприятный опыт из прошлого. Но в этот раз Дзюити намерен изменить порядок вещей и признаться в своих чувствах одной из шести соучениц... Честная и, кажется, очень старательная экранизация романтического «симулятора свиданий» с PlayStation 2 избегает скатывания в «гарем» достаточно простым способом: сериал будет разделен на несколько глав, посвященных отдельным героиням. Как и в игре, каждая из этих шести сюжетных веточек будет альтернативна остальным, и каждая станет испытанием для Дзюити. Игра создавалась сразу для PS2 и несла рейтинг CERO C («для геймеров с 15 лет»), поэтому фэнам не придется горевать об исключенных из аниме фривольностях – эротика проекту чужда.





Shukufuku no Campanella

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Shukufuku no Campanella
Режиссер:
Синдзи Усиро
Студия:
AIC
Потенциал:
ниже среднего

Действие происходит в портовом городе-государстве, со всех сторон окруженном океаном – это богатейший торговый узел, магнит для коммерсантов фэнтезийного мира. Население готовится к фестивалю в честь загадочной энергии Эру, когда внезапно случается метеоритный дождь, и тысячи падающих звезд расчерчивают небо. Одна из этих звездочек падает недалеко от Лестера Мэйкрафта, молодого техника из клана Оазис. Когда тот осматривает место приземления, перед ним возникает девочка и объявляет Лестера своим папой. Девочку зовут Минетт, а где Минетт – там приключения! Честно говоря, ожидать многого от экранизации хентайной PC-игры с элементами RPG не приходится, однако сразу сбрасывать «Кампанеллу» со счетов было бы нечестно. Может быть, режиссер Синдзи Усиро («Смирительная рубашка», Omamori Himari) вытянет 13-серийную экранизацию на некий минимально приличный уровень.



Occult Academy

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Occult Academy
Режиссер:
Томохико Ито
Студия:
A-1 Pictures
Потенциал:
высокий

Год 1999. В городе Мацусиро функционирует частная академия Вальдштейн, прозванная «оккультной» из-за происходящих на ее территории паранормальных явлений (и выглядящая как вписанное в пентаграмму главное здание МГУ). Когда престарелый основатель заведения умирает, в академии появляется его дочь Майя Кумасиро, которая люто ненавидит любые намеки на оккультизм и сверхъестественное. А тут очередной непознанный феномен: Фумиаки Утида гнет взглядом ложки и утверждает, что он путешественник во времени из 2012 года. Трейлер обещает «ключ к предсказаниям Нострадамуса» , в целом же все похоже на снятую с плохо скрываемой ухмылкой анимешную версию «Секретных материалов», где Скалли напропалую третирует Малдера. Для студии A-1 Pictures это третья (после Sora no Woto и Senkou no Night Raid) полностью оригинальная ТВ-работа.



Asobi ni Iku yo!

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Asobi ni Iku yo!
Режиссер:
Ёити Уэда
Студия:
AIC PLUS+
Потенциал:
средний

Кадзуки Кио, обычный школьник с Окинавы, проводит обряд поминовения одного из своих дальних предков, как вдруг из воздуха материализуется девушка с ушками и хвостиком, одетая в некое подобие скафандра. Эрис – так она представляется – инопланетянка. Вскоре весть о пришелице распространяется по всему миру, и на охоту за Эрис выходят все кому не лень, от маньяков-уфологов до агентов секретных правительственных служб. Манами, подруга детства Кио и фанатичная последовательница своего отца, служащего в ЦРУ, захватывает Эрис – и парень пускается во все тяжкие, чтобы вызволить рыжеволосую гостью… Экранизация повестей Камино Окины станет режиссерским дебютом Ёити Уэды, до этого занимавшегося постановкой анимации в Bamboo Blade. Очевидно, в данном случае зрители могут рассчитывать на аналог Birdy the Mighty: Decode, то есть умеренный, качественно исполненный фансервис с человеческим лицом.



Новости

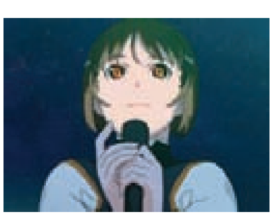
Манга «Наруто» установила рекорд: в апреле на территории Японии продан стомиллионный томик. В честь этого события издательство Shueisha высадит в горах префектуры Яманаси «Лес Наруто» из 7610 деревьев. На сайте журнала Shonen Jump предлагается принять участие в юбилейном конкурсе – таблички с именами победителей будут развешиваться на упомянутых деревьях.



Blu-ray полнометражного аниме Evangelion 2:22 продолжает рвать японские чарты: фильм уже четыре недели подряд венчает топ продаж. По данным на 25 июня, реализовано 419 тысяч дисков. Это самый продаваемый японский Blu-ray за два года существования формата, в первую же неделю он обошел предыдущего лидера – фильм This Is It о Майкле Джексоне.



В США молодая компания New Voice Productions объявила интернет-кампанию по сбору средств на приобретение лицензии, дублирование и выпуск DVD с OVA Hoshizora Kiseki (в России издана как «Чудо звездного неба»). Представители New Voice уверяют, что для этих целей им будет достаточно суммы в $3500. Пожертвования уже начали поступать, имена меценатов попадут в титры американского релиза.



Гранты в руки

Профсоюз работников аниме-индустрии JAniCA подвел итоги конкурса проектов, претендующих на государственное финансирование. По 38 млн. иен (около 13 млн. рублей) получат четыре студии, обязующиеся создать в течение полугода 30-минутные фильмы, в работе над которыми будут задействованы молодые японские аниматоры. Названия проектов-финалистов – Kizuna Ichigeki (студия Ascension), Oujii-san no Lamp (Telecom Animation Film), Bannou Yasai Ninninman (P.A. Works) и Tatsuwarashi (Production I.G) – пока ничего не говорят, но в ближайшем будущем авторы поделятся подробной информацией. Всего на дотации правительства претендовало 16 производителей аниме. Финансирование уже выделено, съемки начались в середине июня. Представители JAniCA надеются, что эта программа станет еще одним шагом в непростом деле выращивания нового поколения японских аниматоров – пока лидерство в отрасли не перехватили талантливые корейцы или китайцы.

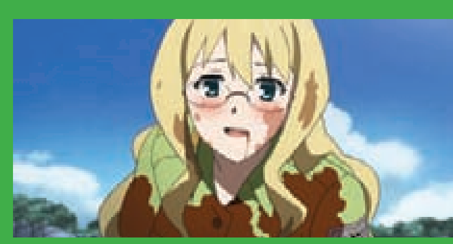
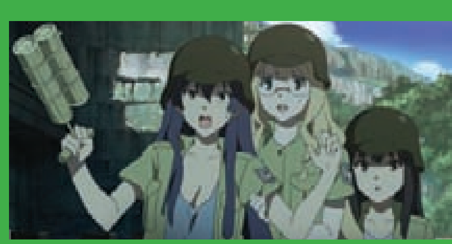


Есть место интернационализму

Маститая японская студия Toei Animation объявила на пресс-конференции в Шанхае о старте проекта аниме Ikkyu-san. Полнометражный ремейк исторической ТВ-комедии 1975–1982 годов расскажет о детстве знаменитого буддийского монаха и просветителя Иккю Содзюна (1394–1481). Оригинальный сериал насчитывал почти три сотни серий, он до сих пор пользуется успехом у юных зрителей в Китае, поэтому и было решено снова взяться за эту историю. Творческая группа Toei займется перезапуском совместно с китайскими мультипликаторами из Shanghai Media Group: японцы проработают сюжет, раскадровку, облик персонажей, подберут цветовую палитру и нарисуют задние планы, а производством анимации займется китайская сторона. Премьера осовремененного Ikkyu-san намечена на февраль 2012 года. Тем временем другая японская студия, Madhouse, в сотрудничестве с опять-таки китайской China Film Group Corporation готовит полнометражный аниме-фильм Tibetan Dog Story.



Все более популярной становится практика снабжения DVD- и Blu-ray-релизов аниме дополнительными сериями, не входившими в изначальный телепоказ. Сериал о женской погранзаставе Sora no Woto получил сквозную серию под номером «7,5», где героини играют в пейнтбол, отмокают в бане и приканчивают винные запасы (см. иллюстрации). Другой зрительский фаворит, Durarara!!, в августе обзаведется «серией 12,5», а в феврале 2011 года – 25-й серией, которую сами авторы именуют бонусным эпилогом». В 7-й том японского издания Angel Beats!, помимо заключительной 13-й серии, войдет некий «спецвыпуск» (очевидно, анимационный), снятый для распространения на коллекционных DVD и Blu-ray. Все это делается, чтобы стимулировать и без того высокие продажи дисков – в Японии, в отличие от почти всего остального мира, интерес к аниме на носителях не падает.


Мини-обзоры

スレイヤーズ, スレイヤーズ NEXT

Рубаки (бокс-сет 1)

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Рубаки (бокс-сет 1)
Режиссер:
Такаси Ватанабэ
Год премьеры:
1995–1996
Регион:
Россия
Наша оценка:
классическое комедийное фэнтези, по-прежнему эталон жанра



Завершая свое присутствие на российском рынке в качестве видеоиздателя, компания MC Entertainment (сама она сохраняет статус правообладателя, а выпускает ее лицензии теперь концерн «ВидеоСервис») переиздает по сниженным ценам многие из своих прежних релизов – так, три сезона «Рубак» разделены на два DVD-бокса по шесть дисков. Уже вышедший бокс содержит полтора сезона – 39 серий, захватывающих приключения волшебницы Лины Инверс и ее друзей до середины сезона «Рубаки Next». В отдельном представлении данная эпопея, наверное, не нуждается: даже те из читателей, кто не смотрят аниме, наверняка знают, что есть такие «Рубаки», эталонное комедийное фэнтези, много раз прославленное на страницах нашей рубрики. Сегодня сериал доступен как никогда: на новые бокс-сеты установлена цена в районе 500 рублей за штуку.



Вверху: Качество видео по сравнению с изданием четырехлетней давности не улучшилось.

明日のよいち!

Samurai Harem

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Samurai Harem
Режиссер:
Рион Кудзё
Год премьеры:
2009
Регион:
США
Наша оценка:
вполне заурядный фансервис



Сменив название сериала Asu no Yoichi («Будущее Ёити») на более прямолинейное «Самурайский гарем», американская компания Sentai Filmworks в двух словах подытожила содержание этой романтической комедии о том, как в девичью школу кэндо попадает 17-летний Ёити Карасума, и как он там разрывается между четырьмя сестрами, по ходу дела путая карты зловещим типам в лисьих масках. Об оригинальности говорить нечего – если вы смотрели хоть один анимешный гарем, считайте, что видели их все: гэги со случайным хватанием за грудь, раздеванием и переменой тел кочуют по сериалам уже лет двадцать. В актив студии AIC можно записать недурное качество анимации, приподнимающее эту безделицу чуть выше среднего уровня похожих фансервисных постановок. Вышедший в США двухдисковый бокс-сет не содержит английского дубляжа – одни субтитры.



Вверху: Сестры Икаруга – первые горожанки в жизни Ёити, с детства постигавшего секреты кэндо в глуши под началом отца.

宮本武蔵 —双剣に馳せる夢—

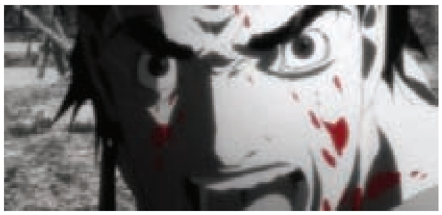
Musashi: The Dream of the Last Samurai

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Musashi: The Dream of the Last Samurai
Режиссер:
Мидзухо (Тосихико) Нисикубо
Год премьеры:
2009
Регион:
Япония
Наша оценка:
историческое аниме не для всех



Экспериментальный фильм, заказанный студии Production I.G одним из образовательных телеканалов, стал, во-первых, редким представителем жанра документального аниме, а во-вторых – размышлением великого режиссера Мамору Осии (здесь он выступил сценаристом и выведен на экране в виде юркого старичка-профессора) о жизни великого самурая Мусаси Миямото (1584–1645), оформленным как сплав традиционной анимации, «кукольной» 3D-графики и обычных киносъемок. Несмотря на ряд красиво поставленных поединков, это ни в коем случае не развлекательное кино с историческими мотивами. Это фильм-штудия, фильм-лекция, и обширная лекционная его часть – спасибо Осии – достаточно утомительна. Рекомендовать картину широкому зрителю было бы странно, а вот фанатам японской старины стоит обратить на «Мусаси» свое внимание. Издание на Blu-ray, увы, лишено субтитров.



Вверху: Часть ленты, выполненная в «ручной» 2D-анимации, относится непосредственно к дуэлям легендарного фехтовальщика.

Манга

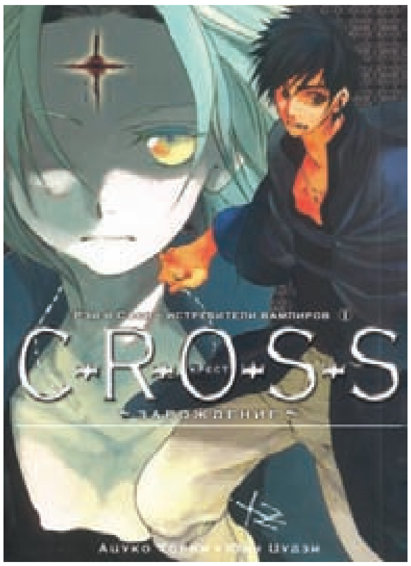
CROSS 聖討伐隊レイ&サキ

Cross: Рэй и Саки – истребители вампиров

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Cross: Рэй и Саки – истребители вампиров
Авторы:
Ацуко Тории и Юки Цудзи
Первая публикация:
издательство Gentosha Comics (Япония), 2007 г.
Издатель в России:
Comix-ART / Эксмо
Наша оценка:
путаный вампирский экшн

Простодушный крепыш Саки – выпускник академии святого Хайнгельца, элитарного учебного заведения, готовящего охотников на вампиров. Чему именно Саки обучали в течение четырех лет, понять невозможно: экзаменационное испытание становится для парня полной неожиданностью. Он так называемый заклинатель – напарник боевика-усмирителя, при помощи «библии» (явно не христианской) изгоняющий ослабленного в бою вампира. Напарником Саки становится мальчонка-альбинос Рэй, оперативник высокого класса, глава боевых отрядов академии и первый вампир, обращенный на службу человечеству (как вся эта информация прошла мимо Саки во время его учебы – уму не постижимо). Почти весь первый том посвящен противостоянию героев с обезумевшей экс-усмирительницей, выбравшей своей мишенью Рэя и родственников Саки. Нарисован комикс крайне сумбурно: зачастую сложно разобрать, что именно происходит на странице. Второй том добавляет сюжетных нелепостей – в частности, проявляется и странно себя ведет американская военщина.





Две стороны Мидзухо

インフィアリアドール

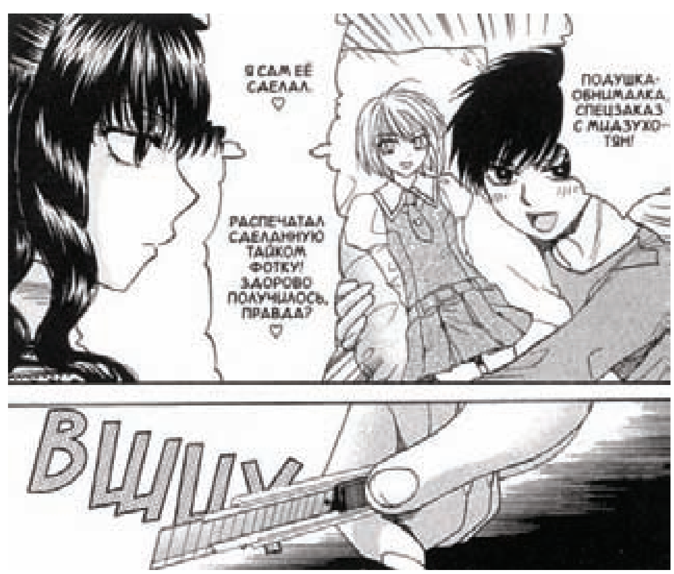
ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Две стороны Мидзухо
Автор:
Мари Коидзуми
Первая публикация:
издательство Futabasha (Япония), 2004 г.
Издатель в России:
Palma Press
Наша оценка:
милая школьная комедия с трансвеститом

До шестого класса Мидзухо Тасиро был просто красивым мальчиком, но перейдя в среднюю школу, стал изображать девочку – пристрастился к женской одежде, макияжу и эпиляции. Однако ему по-прежнему нравятся девочки, и любовные признания старшеклассника Фудзиномии ставят Мидзухо в тупик. А тут еще сестра Фудзиномии, Алиса, вознамерилась разыскать своего принца из детского воспоминания, не подозревая, что это и есть Мидзухо, от которого (точнее, которой – Алиса не знает, что Мидзухо парень) она пытается всячески оградить брата.

В меру забавное пополнение комедийной серии Fun Manga издательства «Палма Пресс». При номинальной скандальности темы – трансвестит в школе! – обыграна она с легким и совсем не похабным юмором, а простенький рисунок показывает, что в интерпретации художника-женщины даже вывернутая наизнанку подростковая сексуальность не выглядит как нечто вульгарное или шокирующе противоестественное. Сомнительно, чтобы следующие две книги трехтомника отошли от заданной здесь модели.





Игры

Love Plus iM/iR/iN

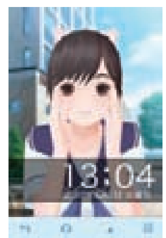
ラブプラス iM/iR/iN

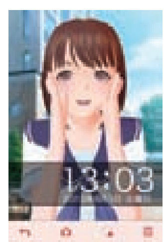
ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Love Plus iM/iR/iN
Платформа:
iPhone, iPod Touch
Издатель:
Konami (Япония)
Релиз:
23 июня 2010 года

Konami выпустила обновление всех трех версий Love Plus для iPhone и iPod Touch. Напомним, популярный в Японии «симулятор подружки» Love Plus (Nintendo DS) не так давно обзавелся версиями для портативных платформ Apple, однако игровые возможности в этих программах (названных Love Plus iM, iR и iN – в честь «зашитых» в них девушек: Айки Такаминэ, Ринко Кобаякавы и Нэнэ Анэгасаки) сильно урезаны. Фактически речь идет о календаре и часах, роль кукушки в которых исполняет героиня, отзывающаяся на прикосновения к экрану. В обновлении реализована связь с галереей из DS-версии Love Plus+: на телефон или плеер при помощи разбросанных по Японии DS-станций можно скачать 3D-модели девушек, чтобы использовать их в качестве элементов «дополненной реальности» на собственных фотографиях. Если вы не представляете себе, зачем вклеивать искусственных девушек на фотки, не беспокойтесь: просто это не ваша игра.
Стоимость любой из трех вариаций Love Plus в японском iTunes Store – 600 иен (около 200 рублей).







FAQ

Когда появится третья часть «Пиратов “Черной лагуны”» и на что она будет похожа?

Первая из пяти OVA под общим названием Black Lagoon: Roberta’s Blood Trail (неофициально их называют «третьим сезоном» сериала) выходит в Японии 17 июля. В одном из следующих выпусков рубрики мы обязательно коснемся этого продолжения популярного аниме-боевика.



Есть вопросы?
Присылайте на banzai-faq@gameland.ru



Тем временем в Интернете

TVzavr

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
TVzavr
Адрес:
http://www.tvzavr.ru, категория “Аниме”
Язык:
русский

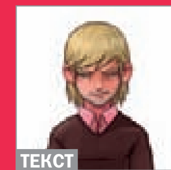
На видеопортале TVzavr размещена крупнейшая в Рунете коллекция лицензионного аниме, доступная для бесплатного просмотра всем желающим. Сейчас репертуар интернет-кинотеатра насчитывает более 350 часов аниме-контента – сериалов, полнометражных картин и OVA от таких издателей, как MC Entertainment и «Мега-Аниме». Все релизы дублированы на русский язык или снабжены синхронным закадровым озвучением на несколько голосов. Для просмотра необходимо установить AVPlayer, специальный плагин для браузера (поддерживаются MSIE версии 6 и выше, Firefox, Opera, Safari и Chrome). Руководство портала планирует окупить проект за счет показов рекламы, пока, на радость зрителям, отсутствующей.



Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD–или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

Titsbuster



ТЕКСТ
Бен Хорни

Ажурное счастье

Многие почему-то уверены в том, что в Третьем рейхе не снимали развлекательное кино. Дескать, все там было направлено на пропаганду, людям было не до смеха и вообще доктор Геббельс мало что понимал в кинематографе. Из всех выдвинутых утверждений верно только третье. Геббельс действительно плохо разбирался в кино, вкус у него был паршивенький, примерно как у блоггеров-кинокритиков или старперов-нудозвонов, оплакивающих ретро-игры. Но! Он прекрасно понимал силу кинематографа, видел в этом искусство, которое необходимо будет оставить потомкам. Поэтому из 1200 кинокартин, снятых в Третьем рейхе, только 10% носили образовательный или пропагандистский характер. Остальные 90% – более 1000 кинолент! – были все-таки развлекательные. Комедии, например. Гитлер любил смотреть комедии. Все просто обожали комедии с красивыми женщинами германской (поскольку термин «арийской» был признан «ненаучным», кстати, сразу после окончания войны, теперь еще говорят «нордической») расы. Для женщины, впрочем, это был хороший способ заработать деньги, ведь сниматься в кино и играть в театре разрешалось, а работать на заводе или собирать урожай – нет. Да и потом, те же театральные представления даже после объявления totaler Krieg собирали полные залы, потому что населению надлежало часто «культурно развлекаться». Геймеры тоже «культурно развлекаются». Посмотрите на современные видеоигры! В каждой есть свой фюрер (злодей), министр пропаганды (геймдизайнер) и актрисы (все главные действующие лица), от которых невозможно оторвать глаз. Еще есть критика, игровая журналистика, но это уже достижение развитых стран. Кинокритики в Третьем рейхе не было. Геббельс её запретил.

Xenoblade (Nintendo Wii)

Вообще-то, Бен Хорни еще не получил свою копию Xenoblade. Он взял игру у друга, потому что его версия потерялась на почте. Она обязательно найдется через несколько недель, но пока отслеживание отправлений отказывается признавать факт существования посылки с Xenoblade. Чтобы как-то скрасить томительные часы ожидания, Бен Хорни наиграл двадцать часов, выполнил, кажется, сотню дополнительных заданий и теперь знает, почему каждый владелец Nintendo Wii должен купить эту некрасивую, не самую интересную в плане сюжета, но очень уж увлекательную JRPG от создателей других JRPG, названия которых несложно узнать.

Обратите внимание на размещенное прямо здесь изображение одной из героинь Xenoblade. Внимательно и последовательно изучите три информационных повода (один PR-менеджер компании «Бука» называет их еще проще – инфоповодами): некрасивые лица моделей персонажей, дурацкие иконки Quest (дополнительных квестов и правда очень много) и выдающийся дизайн одежды с некоторыми выпирающими элементами.

Видите ли, Xenoblade развивает чувство вкуса. Каждая героиня здесь одета (её можно раздеть, кстати) так, как были одеты лучшие актрисы снятых в Третьем рейхе фильмов – по последнему писку моды. К счастью, актрисы не пищат. Они оголяются. Причем весьма охотно!



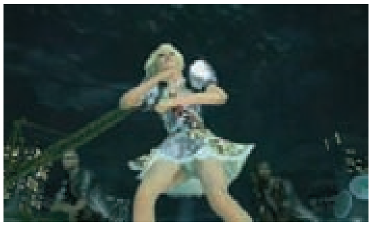




Во все глаза

Короткой нежной строкой

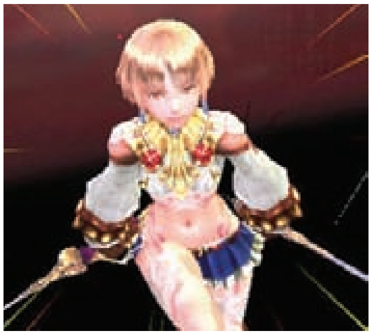
Dance Masters – это танцевальное не сразу поймешь что для Kinect. Kinect, как известно, раздвигает границы возможного. Ну, в теории, он сделает это после поступления в продажу. Пока же он поднимает юбку танцовщице из Dance Central.





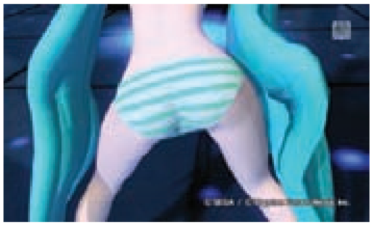
В Last Ranker на PSP веселого мало. Возможно, Capcom видит в ней много веселого, оригинального и интересного, но это мнение способны разделять только японцы. В теории. На практике же, есть один момент, который заставит европейских и американских геймеров оформить заказ на Last Ranker и даже, возможно, выучить нелепый японский язык.

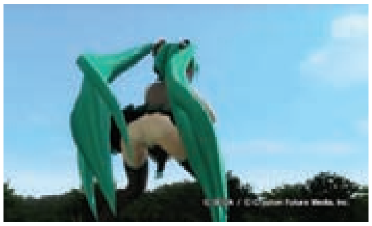


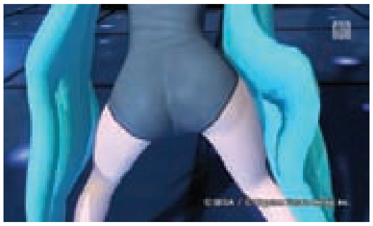




Если вы думаете, что Хацунэ Мику умеет петь, танцевать или хотя бы просто говорить, то вы ошибаетесь. Ничто из этого на достойном уровне она исполнить не способна. Зато любит смущать игроков частыми кадрами со спины. Это было заметно еще на PSP, но только на аркадных автоматах проблема повернулась спиной совсем уж дерзко и бесстыже. А о том, что ждет геймеров на PS3, уж и говорить не хочется!









Если рассказывать про Agarest коротко, то это TRPG, в которой надо страдать от геймплея, чтобы потом жениться на одной из боевых подруг и увидеть разные интересные картинки. Вся страна – Япония – ждет выхода полноценного сиквела, в котором, в частности, будет раскрыта тема поедания всяких похожих на палочку вкусностей с двух сторон. Вообще-то, это, скорее, облизывание, но не будем вдаваться в подробности.



Agarest надо рекомендовать всем людям, страдающим от синдрома дефицита внимания (рассеянным, проще говоря). Agarest научит подмечать детали, в сущности, не такие уж и мелкие, более того, позволит взглянуть на них под другим углом. Честно говоря, только на такие детали и можно смотреть.



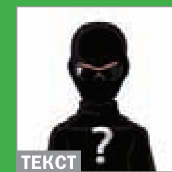


Продолжаем изучать фантастические игровые консоли из Neptune. В прошлый раз мы интересовались, имеется ли у этой платформы отверстие для ввода диска. Оказалось, вместо этого у нее есть два больших Wi-Fi приемника. Встроенных, как у Xbox 360 Slim.



Железные новости

Современная компьютерная техника



ТЕКСТ
Николай Арсеньев



Четвертое пришествие iPhone

Вся информация о Apple iPhone 4

До выхода нового iPhone было еще далеко, но как грибы после дождя стали появляться якобы инженерные образцы самого популярного в мире коммуникатора. И знаете что? Все оказалось правдой! Мы видели его. И теперь готовы поделиться детальной информацией о Apple iPhone 4.

Безусловный хит этого сезона получил новый корпус, очень качественный – рама из металла, которая по совместительству играет роль антенны, тыльную и лицевую части прикрывает качественное стекло. Разработчик уверяет, что разбить его так просто не удастся. Звездой шоу стал новый экран Retina Display, который обладает впечатляющим разрешением 960x640. Матрица IPS гарантирует естественную цветопередачу и высокую контрастность. Новинка обзавелась сразу двумя камерами, фронтальной и тыльной. Последняя поддерживает запись HD-видео (720p) и получила LED-вспышку. Объем встроенной памяти – 16 или 32 Гбайт, есть Bluetooth 2.1 и Wi-Fi (802.11b/g/n), цифровой компас, Assisted GPS и много чего еще. Не говоря уж про iOS 4, которая обучена мультизадачности и другим, не менее полезным трюкам. Впечатляющее обновление iPhone в России официально появится не раньше осени, цена – уж не менее 30 тыс. руб.

HD-вещание в массы

Новые веб-камеры от Microsoft

Всегда приятно видеть своего собеседника, даже если он находится на другом краю земли. Обычные веб-камеры вполне удовлетворяют подобным требованиям, однако в век HD-помешательства требования становятся все выше. Компания Microsoft анонсировала сразу три модели в линейке LifeCam – HD-5000/5001 и HD-6000 (последняя ориентирована на использование в ноутбуках). Их объединяет не только схожий дизайн, но и возможность вещания в качестве 720p. Что это дает? Киношный формат 16:9 и высокую детальность картинки. Все камеры автофокусные, автоматически определяют уровень яркости и баланс белого благодаря технологии TrueColor. Совместимы они с Windows Live, Yahoo! Messenger, AOL Instant Messenger и Skype, заточены под работу Windows Live Movie Maker/Live Photo Gallery. HD-6000 отличается от своих сестер специальным креплением и возможностью поворачиваться на 360 градусов (по 180 в каждую сторону).

Стоимость весьма адекватна – $50 для HD-5000/5001 и $60 для HD-6000.





Суперкомпьютер на базе Intel Atom

SeaMicro: 512 процессоров Atom под одной крышей

Intel Atom – процессор любопытный, однако его будущее все более туманно. Его минусы вытекают из плюсов, а точнее, речь идет о поддержке архитектуры x86. Да, совместимых приложений масса, однако силенок у него не хватает... Компания SeaMicro верит в скромный атом и уверена, что 512 процессоров Intel Atom могут изменить мир!

Конечно, подобное решение ни вам, ни нам и даром не нужно, но любопытен сам факт. Разработчик заявляет, что SM10000 имеет право на жизнь. Основное применение – серверные задачи, которые не сильно нагружают процессор, например, дата-центры. Главные преимущества – очень низкое энергопотребление и отличная масштабируемость. Каждая плата в таком сервере несет 8 одноядерных процессоров Z530 и по 2 Гбайт ОЗУ для каждого из них. По сравнению с обычными серверами, такая система потребляет на 75% меньше энергии. А обойдется такая экзотика в $139 000.

Революция от NEC

Эффективное охлаждение нового поколения

Мы уже пресытились классическими системами охлаждения, а именно воздушными и водяными. Однако никто не торопится изобретать что-то революционное. В свое время Titan представила необычную разработку Amanda TEC с элементом Пельтье, но она не прижилась. Компания NEC активно ведет разработку альтернативных систем охлаждения и кое-что придумала. Она применила жидкий хладагент CFC (hlorofluocarbon), куда более экологичный и безвредный. Система охлаждения с его использованием потребляет на 60% меньше энергии по сравнению с СВО и на 80% по сравнению с классическими системами воздушного охлаждения. Помпа не требуется, эффективность настолько высока, что достаточно слабого вентилятора. Звучит многообещающе, однако NEC планирует реализовать систему лишь в серверных решениях. Надо же с чего-то начинать? А там, глядишь, и до простых смертных доберутся.





ASUS: очередной убийца iPad

ASUS представляет мощный планшет Eee Pad

ASUS любит удивлять, на Computex ей удалось поразить журналистов показом 10- и 12-дюймовых планшетов Eee Pad. В отличие от iPad с его странным форматом экрана, перед нами классический широкоформатный экран. Информации по разрешению нет, однако вряд ли за это стоит переживать. 12-дюймовая модель получит двуядерный процессор Core 2 Duo серии CULV (с пониженным энергопотреблением) и Windows 7 Home Premium в качестве ОС. Для ввода можно использовать виртуальную клавиатуру или док-станцию. Сообщается о работе до 10 часов без подзарядки. 10-дюймовая версия оснащена скромнее, используется Window Embedded Compact 7 с фирменной надстройкой. Данная ось как раз придет на смену устаревшей Windows CE 6.0. Сердцем планшета стала платформа NVIDIA Tegra. Именно эта версия станет конкурентом iPad от Apple. Насколько успешным, покажет только время...

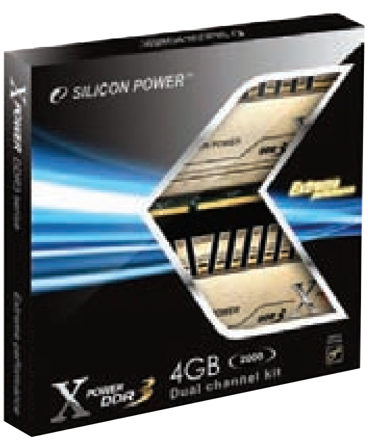
Миссия: остудить 150-ваттного монстра

Универсальный кулер XILENCE M606

XILENCE решила порадовать требовательных пользователей эффективным hi-end кулером с простеньким названием M606. Несмотря на вполне классическую конструкцию, новичок способен остудить любой топ-процессор, позволяя рассеивать до 150 Вт!

Это стало возможно благодаря использованию шести тепловых трубок и 120-миллиметрового вентилятора оригинальной формы — XILENCE 2CF. Последний любопытен тем, что основа сделана из привычного пластика, однако поверхность покрыта прорезиненным слоем, корпус подшипника металлический. Все это, как заявляет производитель, позволило снизить уровень шума. Но вернемся к кулеру: он получился универсальным, список поддерживаемых разъемов включает LGA775, LGA1156, LGA1366 и Socket 754/939/940/AM2/AM3. Кроме того, к M606 можно прицепить до двух ветродуев. О стоимости и доступности диковинки данных нет.





Память с новаторским охлаждением

Оригинальная ОЗУ Silicon Power Xpower DDR3

Придумать что-то оригинальное в системах охлаждения не так просто, в большинстве случаев все сводится к тому, чтобы увеличить количество тепловых трубок, да поставить более массивный радиатор из алюминия или меди. Silicon Power попробовали что-то изменить и представили скоростные комплекты памяти серии Xpower DDR3, которая включает наборы двух- и трехканальной оперативки со скоростью 1600, 1800, 2000 и 2133 МГц, объемом 4 и 6 Гбайт, соответственно. Все модули снабжены позолоченными радиаторами Oblique Groove Heatsink оригинальной формы, что позволяет эффективно рассеивать тепло. По заявлениям производителя, порядка 6-10 градусов при нагрузке по сравнению с конкурентами.

Сама же память, а именно печатная плата, получила 8 слоев, кроме того, стоит отметить поддержку встроенной терминации (ODT), которая позволяет увеличить скорость. Рабочее напряжение для всех наборов стандартно – 1.65 В, ну а задержки – CL8 (1600 МГц) или CL9 (1800/2000/2133 МГц).



ТЕКСТ
Алексей Шуваев

Стрельба с двух рук

Тестирование геймпадов

Домашний компьютер – это универсальное устройство. Он должен уметь воспроизводить видео и музыку, выпускать в Интернет, давать возможность работать с документами и, конечно, играть в игры. Часть из них управляются с помощью мыши и клавиатуры, для каких-то неизменным атрибутом являются руль или джойстик, но кому-то милее и проще играть с помощью геймпада. К тому же, если уже имеется игровая консоль, привыкать к новому расположению клавиш и управлению не очень-то и хочется. Сегодня мы проверим ряд манипуляторов, которые легко можно встретить на прилавках магазинов, на предмет удобства и готовности к играм.

Методика тестирования

В качестве тестовой платформы был выбран производительный компьютер с установленной ОС Windows XP. Все устройства оценивались с точки зрения эргономики и функциональности. Так как обратной связью практически ни одна модель похвастаться не может, то мы не особо обращали на это внимание. Но фактура пластика, форма рукояток и расположение клавиш учитывались обязательно. Кроме того, ряд моделей способен работать не только с компьютером, но и с игровыми консолями, а такая универсальность повышает привлекательность продукта.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- Defender Game Racer Turbo
- Genius MaxFire Blaze2
- Saitek Cyborg Rumble Pad
- Saitek PS1000
- Saitek Rumble Pad PS2700
- Speedlink 360 Style Gamepad
- Speedlink Hornet USB Gamepad
- Speedlink Strike[2]





Defender Game Racer Turbo

Марка Defender известна практически всем российским потребителям компьютерной техники. Формой геймпад напоминает джойстики популярных консолей PlayStation. Кстати, с ними он тоже совместим, причем как с первой версией, так и со второй. Очень удобный хват обеими руками гарантирует комфортную игру без утомления и перенапряжения пальцев. Прорезиненный корпус очень приятен на ощупь и не выскальзывает из рук даже во время напряженного боя. Расположение кнопок и джойстиков стандартное, а расстояние между ними позволяет без особых проблем манипулировать происходящим на экране. Особенно такой геймпад подойдет для игры в футбол или управления летательным аппаратом, например, вертолетом. Переключение между цифровым и аналоговым режимами осуществляется всего одной кнопкой, а световой индикатор напомнит об активном режиме. Две аналоговых оси расширяют возможности игрока в любой игре, а провода длиной 1.5 метра позволяют комфортно расположиться в кресле или на диване. Обратная связь реализована с небольшой вибрацией – приятный бонус для геймеров. Особой пользы в этом нет, но столкновения или удары, если они правильно реализованы в игре, будут отдаваться в руках. Еще одним бонусом можно считать автоматический повтор нажатия 12-й кнопки, когда это требуется в игре, – например, нанося постоянные удары. В целом, это сбалансированный эргономичный и универсальный джойстик, подходящий практически для любых игр.

8

\+ Прорезиненный корпус
Удобный хват
Универсальное подключение

– Серьезных недостатков не обнаружено

Genius MaxFire Blaze2

Стандартная форма с двумя рукоятками претерпела некоторые изменения в сторону модного манипулятора от Xbox – корпус стал более широк и массивен. Ручки имеют эргономичную форму с углублением для указательных пальцев. Выполненный полностью из пластика, гаджет имеет вставки серого цвета по бокам. Именно в этих местах руки начинают скользить после нескольких минут работы. Переходя к возможностям, стоит отметить универсальность подключения. Геймпад подходит для работы как с компьютером, так и с различными консолями серии PS: первой, второй, и даже PSP. Несколько удивили компактные джойстики при достаточно больших габаритах корпуса. Привыкнув к прорезиненным кнопкам, управлять голым пластиком уже не так приятно и удобно. Шифты расположены на углах, что несколько компенсирует их удаленность при комфортном хвате. Вообще, джойстик подойдет скорее обладателям длинных пальцев, нежели детям. В качестве плюса стоит отметить наличие обратной связи, два вибромотора добавят реалистичности игре. При помощи фирменного софта можно отрегулировать силу обратной связи и тип вибрации. Две аналоговые линии и кнопка турбо, которая позволяет повторять выбранное действие, пригодятся в играх, где требуется точность наведения и частые повторы. Длины провода должно хватить для комфортного размещения, а его толщина свидетельствует о длинной жизни манипулятора.



750 руб.

7

+ Обратная связь
+ Стильный дизайн

– Плохая эргономика
– Маленькие джойстики



1200 руб.

9

+ Отличная эргономика
+ Универсальное подключение
+ Джойстик и крестовина меняются местами
+ Увеличенная точность позиционирования

– Необходимость самостоятельного программирования кнопок

Saitek Cyborg Rumble Pad

Популярность игровой консоли от Microsoft не вызывает сомнений, поэтому множество производителей периферии выпускают для нее геймпады. Несколько напоминая манипулятор от Xbox 360, геймпад может работать как с консолью, так и с персональным компьютером. Отлично проработанная эргономика выражается не только в крайне комфортном хвате руками и грамотном расположении кнопок, но и в резиновом покрытии джойстиков. Приятной особенностью является возможность, поворачивая блок с крестовиной и джойстиком, менять их местами: на выбор расположение манипуляторов наподобие джойстиков PS или Xbox. Под указательными пальцами, помимо шифтов, имеются два курка, которые наделены отдельной аналоговой линией, поэтому плавные манипуляции можно совершать и с их помощью. А также манипулятор наделен обратной связью при помощи вибромотора. Но его работа зависит не только и не столько от драйверов, сколько от поддержки устройства различными играми. Кроме того, может статься, что игра не увидит один из джойстиков, поэтому придется программировать устройство через фирменное ПО. В целом же, этот геймпад можно назвать одним из самых удобных и приятных в обращении, а возможность смены положения крестовины и джойстика однозначно порадует пользователей разных консолей.

Saitek PS1000

Универсальные геймпады – это, безусловно, очень хорошо. Тем более, когда джойстик можно подключить к еще популярной PS2 и уже тем более популярной PS3. И это помимо совместимости с компьютером. Переключение между режимами осуществляется центральной кнопкой и сопровождается световой индикацией. Джойстик довольно прост, особенно относительно остальных конкурентов. Расположение кнопок будет привычным для владельцев консолей PS, поэтому играть вполне комфортно. Прорезиненные стики приятны в обращении, а дополнительная точность правого джойстика порадует любителей тех игр, в которых требуется аккуратность. Повышенная чувствительность проявляется во время удержания кнопки с обратной стороны, так что во время игры это будет довольно удобно. Но относительно старшей модели Saitek Cyborg Rumble Pad имеются упрощения: джойстик и крестовина не меняются местами, да и курки выполнены в виде обычных кнопок и не имеют отдельной аналоговой оси. Несколько неудобными поначалу кажутся подписи на кнопках, но, играя вслепую, на это не обращаешь особого внимания. Эргономика достаточно проработана, да и придумать что-то новое в отработанном корпусе с двумя ручками довольно сложно. Кроме того, благодаря поддержке SST (Saitek Smart Technology), играя на компьютере можно запрограммировать все кнопки по своему усмотрению. В связи с этим открываются широкие возможности по настройке джойстика под любые игры, но на это потребуется терпение и время. В целом же геймпад удобен настолько же, насколько прост, поэтому его можно смело рекомендовать пользователям, которые любят поиграть без всяких заморочек.



1000 руб.

8

+ Хорошая эргономика
+ Универсальное подключение
+ Увеличенная точность позиционирования

– Отсутствие третьей аналоговой оси



Saitek Rumble Pad PS2700

Внешним видом геймпад Saitek Rumble Pad PS2700 напоминает несколько моделей: форма корпуса будет знакома обладателям джойстиков консолей Sony, а расположение стика и крестовины может быть, как у игровой приставки Microsoft. Некоторые фишки, которые мы уже видели у джойстика Saitek Cyborg, было решено воплотить в другом корпусе. Возможность смены положения джойстика реализована переворотом съемного блока. Чтобы снять этот блок, необходимо нажать кнопку с обратной стороны. Под указательным пальцем правой руки расположена кнопка, которая замедляет движения правого джойстика и позволяет увеличить точность позиционирования. Геймпад наделен тремя аналоговыми осями, две из которых отводятся под джойстики, а третья делится между курками. Шифты достаточно большие и удобные, а курки имеют удачно подобранную силу сопротивления. Девайс легко держится обеими руками, до всех кнопок можно легко дотянуться. Ставшая уже привычным бонусом возможность подключения джойстика не только к компьютеру, но и к игровой консоли PlayStation 2 и 3 пригодится обладателям игровых приставок. Переключение между консольным и компьютерным режимами осуществляется нажатием кнопки в центральной части. Ее фиксация в одном из двух положений и светодиодная индикация позволяют быстро определить, какой из режимов активирован. Там же расположены кнопки работы с меню. В целом, очень удачная, к тому же универсальная модель джойстика.

10

\+ Универсальное подключение
Джойстик и крестовина меняются местами
Увеличенная точность позиционирования

– Высокая цена

Speedlink 360 Style Gamepad

Производители геймпадов уже давно определились с основной формой устройства и лишь немного модифицируют габариты и экспериментируют с различными покрытиями. Уже по названию становится ясно, что гаджет выполнен в стиле Xbox 360 и имеет схожую форму и компоновку элементов управления. Эргономичная форма ручек с дополнительными углублениями под пальцы понравится всем без исключения. Кроме того, производитель применил резиновые вставки по бокам для уменьшения скольжения, а также использовал покрытие резиной при изготовлении стиков. Использование кнопки Turbo пригодится в тех ситуациях, когда надо действовать активнее. Переключение между аналоговым и цифровым режимом осуществляется при нажатии на логотип, который размещен на центральной кнопке, а световая индикация подтверждает активирование режима. Небольшие габариты позволили расположить кнопки недалеко от друга, поэтому даже без изменения положения рук дотянуться до всех кнопок можно без особого усилия. Геймпад наделен тремя аналоговыми линиями, одна из которых делится между двумя курками. Приятно, что устройство имеет обратную связь, реализованную при помощи вибромоторов. Из недостатков стоит отметить, что игры, которые ориентированы на работу с контроллером Xbox 360, могут работать некорректно, и для правильного функционирования манипулятора потребуется воспользоваться эмулятором контроллера.



9

\+ Эргономичный корпус
Хорошее покрытие
Прорезиненные джойстики

– Для некоторых игр требуется эмулятор джойстика Xbox 360

Модели	Кнопок	Аналоговых линий	Вибрация	Дополнительно	Длина шнура, см
Defender Game Racer Turbo	12	2	да	Sony PlayStation 1, 2	150
Genius MaxFire Blaze2	12	2	да	Sony PlayStation 1, 2, X	180
Saitek Cyborg Rumble Pad	11	3	да	XBOX 360	180
Saitek PS1000	13	2	нет	Sony PlayStation 2, 3	180
Saitek Rumble Pad PS2700	13	3	да	Sony PlayStation 2, 3	180
Speedlink 360 Style Gamepad	10	3	да	–	180
Speedlink Hornet USB Gamepad	10	0	нет	–	180
Speedlink Strike2	10	2	да	–	200



Speedlink Hornet USB Gamepad

При взгляде на этот джойстик всплывают в памяти времена восьмибитных приставок и умилительных игр с захватывающим сюжетом. А все потому, что девайс максимально простой и не имеет каких-либо дополнительных изысков. К примеру, устройство просто не оснащено аналоговыми джойстиками и кнопками. Такая минимизация пошла на пользу цене, но если хочется поиграть с большой точностью и плавностью, то лучше поискать что-то другое. Тем не менее, геймпад обладает рядом преимуществ. Довольно эргономичная форма позволяет удобно и крепко держать его в руках. На передней панели выведено 4 кнопки, две из которых заменяют курки – играть можно, хотя это и не так привычно. Пластик кнопок не отличается ничем особым, выделяет его только зеленый цвет да полупрозрачное исполнение. Все кнопки пронумерованы, поэтому проблем с настройками возникнуть не должно. Приятно и то, что устройство определяется системой как простой манипулятор, и установка дополнительного ПО для нормального функционирования не требуется. Стоит понимать, что никакой обратной связи здесь не предусмотрено, зато приятно порадует цена джойстика, которая составляет менее 500 рублей. Такая стоимость предполагает покупку геймпада по пути домой, когда просто захотелось поиграть, но часто пользоваться устройством нет необходимости. Поэтому рекомендовать девайс можно не истинным поклонникам манипуляторов, а игрокам, ностальгирующим по старым приставкам.

6

\+ Низкая цена

– Минимум функций
Отсутствие аналоговых джойстиков

Speedlink Strike^2

Выполненный по классической схеме, предложенной компанией Sony, геймпад наделен двумя ручками с эргономичными углублениями для пальцев. А под указательными находятся сразу 4 кнопки; очень удачно, что они пронумерованы и при настройке назначить им функции гораздо проще. Геймпад удобно лежит как в большой ладони, так и в детской руке. За счет удачного расположения кнопок дотянуться до любой из них не представляется сложным. Два аналоговых джойстика имеют прорезиненную верхнюю часть, отчего скольжение пальцев при игре практически исключено. Аналоговый режим активируется отдельной кнопкой и подтверждается светодиодом. Девайс наделен двумя вибромоторами, размещенными в ручках, в модели с прозрачным корпусом это смотрится очень необычно и интересно. Обратная связь достаточно ощутима даже в отсутствие дополнительных источников питания. Геймпад предназначен исключительно для работы с компьютерами и не наделен дополнительными интерфейсами, как это сделано у массы конкурентов. Достаточно длинный и толстый провод свидетельствует о серьезном подходе изготовителя и позволяет рассчитывать на длительный срок службы изделия. Режим "turbo" будет интересен игрокам, предпочитающим активные игры, где требуется частое нажатие клавиш.



7

\+ Хорошая эргономика
Выбор цвета корпуса
Чувствительная вибрация

– Совместимость только с PC

Выводы

Как показал тест, играть можно не просто быстро, но и с комфортом. И это касается не столько формы и веса устройств, сколько эргономики вообще и материалов изготовления в частности. Кроме того, реализация обратной связи однозначно увеличивает интерес игрока, жаль, что мало игр пока задействуют эту возможность. В пример можно привести рули для игр в автомобильные симуляторы – вот уж где производители игр развернулись вовсю. Но вернемся к устройствам.

Итак, приз Лучшая покупка достается манипулятору Speedlink 360 Style Gamepad за красивый корпус, соблюдение правил эргономики и общее приятное ощущение после игры. А титул Выбор редакции достается Saitek Rumble Pad PS2700 за широкие возможности подключения, смены положения джойстика и крестовины, и эргономические изыски. Остается только пожелать всем играть и выигрывать!

ТЕКСТ
Сергей Плотников

Веселая «ферма»

Тестирование графического адаптера NVIDIA GeForce GTX 470

Все хорошее когда-нибудь, да заканчивается. И даже беззаботная сказка рано или поздно превращается в суровые трудовые будни. Подобно тому как русский народ очухивается после майских праздников, пытается пробудиться от «спячки» и компания NVIDIA, выпустив новую архитектуру графических адаптеров.
Начиная с шестой серии видеокарт GeForce американская компания не знала горя. В то время как ее главные конкуренты, ATI, скорее напоминали тень Гамлета, нежели реального конкурента. Но вот появилась линейка девайсов NVIDIA GeForce 9XXX, а затем и двухсотая серия, и позиции «зеленых» пошатнулись. Благодаря акселераторам ATI Radeon HD 4XXX и ATI Radeon HD 5XXX канадцы вернулись на лидирующие позиции. И уже в 2010 году американцы пытаются отвоевать потерянные высоты, да намазать на свой бутерброд побольше маслица. Поспособствовать хорошему «аппетиту» должна линейка адаптеров: NVIDIA GeForce GTX 470 и NVIDIA GeForce GTX 480 – на сей раз в исполнении известной компании ZOTAC.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Название ядра:
GF100 (Fermi)
Техпроцесс, нм:
40
Кластеры обработки графики:
4
Потоковые мультипроцессоры:
14
CUDA-ядра:
448
Текстурные блоки:
56
ROP-блоки:
40
Частота процессора, МГц:
607
Частота CUDA-ядер, МГц:
1215
Частота памяти, МГц:
837 (3348)
Объем памяти, Мбайт:
1280, GDDR5
Шина памяти, бит:
320
Версия DirectX:
11
Максимальное тепловыделение, Вт:
213

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор, ГГц:
4, Intel Core i5-750
Материнская плата:
MSI Big Bang Trinergy
Оперативная память, Гбайт:
2x 1, Corsair DOMINATOR 1866 МГц (7-8-7-20)
Жесткий диск, Тбайт:
1.5, Seagate Barracuda ST31500341AS
Блок питания, ватт:
1000, Corsair CMPSU-1000HX
Операционная система:
Windows 7 Максимальная

Пилим ядро

Итак, основой основ новых акселераторов является 40-нанометровый процессор GF100. Расшифровать маркировку чипа довольно легко: литера «G» означает принадлежность устройства к графическому сегменту (Graphics), а «F» не что иное, как дань уважения именитому итальянскому физику Энрико Ферми (Fermi). Совсем скоро (ближе к осени) на прилавках магазинов появятся еще разновидности чипов Fermi. А пока поклонникам «зеленой» продукции придется выбирать из дуэта плат. Разница в них достигается за счет количества потоковых мультипроцессоров. У ZOTAC GeForce GTX 470 их 14. А у более производительной модели – 15. Отсюда и отличие в количестве ядер CUDA. Топовый акселератор ZOTAC GeForce GTX 480 располагает 480 ядрами, а исследуемая в этой статье модель – 448. Опять же, из-за количественной разницы потоковых мультипроцессоров дельта между текстурными блоками достигает четырех единиц в пользу «четыреста восьмидесятой». У обрезанного варианта Fermi их всего 56. Наконец, различие в архитектуре процессоров достигается за счет уменьшения ROP-блоков ZOTAC GeForce GTX 470 до значения 40 единиц. У ZOTAC GeForce GTX 480 подобных элементов на 8 больше.

Цифры для маркетологов

Уменьшение линейных размеров затворов транзисторов позволило не только поместить удвоенное количество CUDA-ядер относительно чипа GT200, но значительно повысить частоты процессора. Так, у ZOTAC GeForce GTX 470 кристалл работает с сигналом 607 МГц. А ядра CUDA функционируют с частотой 1215 МГц. Естественно, у старшей «сестрицы» показатели солиднее: 700 и 1401 МГц соответственно.

Переход на более прогрессивную память формата GDDR5 позволил также завысить и ее частоты. Младший ZOTAC функционирует на 837 (3348) МГц, а более опытный визави с частотой 924 (3696) МГц. Кстати, уровень видеокарт разнится и в объеме «мозгов». Так, ZOTAC GeForce GTX 480 оснастили 1536 Мбайт памяти пятого поколения. А ZOTAC GeForce GTX 470 – 1280 Мбайт GDDR5. При этом шины памяти устройств (аналогично рассмотренным ранее параметрам) не копируют друг друга: 320 и 384 бит согласно статусу устройств.

Про что точно не захотят рассказывать маркетологи, так это про уровень потребляемой мощности новых видеокарт. Подобные инженерные «улучшайзеры» в виде увеличения потоковых мультипроцессоров, текстурных блоков и частот GPU, естественно, сказались на максимальном тепловыделении гаджетов. Так ZOTAC GeForce GTX 470 «кушает» 213 Вт энергии. Более производительная модель требует на 37 Вт больше. А потому не удивительно, что классическая система охлаждения элементарно не справляется со своей работой. Оба адаптера довольно быстро достигают температур, переваливающих за 90 градусов Цельсия.

Методика тестирования

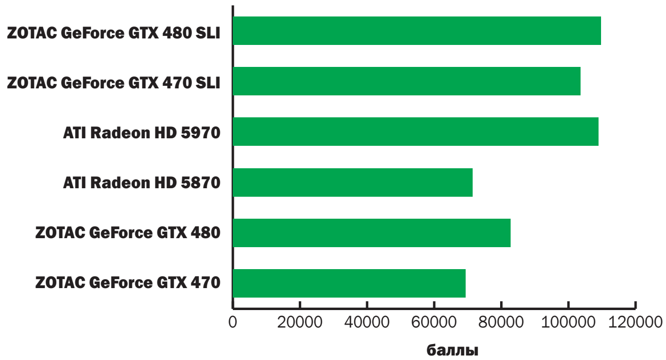
Растопить две «печки» мы решили за счет целого ряда приложений. Из синтетики воспользовались бенчмарки 3DMark 2003 и Unigine Heaven. Испытательный «полигон» настраивался под разрешение 1920x1080 точек, максимальное качество графики, 4-кратное сглаживание и тесселяцию.

Точно такие же настройки применялись и в мрачном шутере «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти». А вот в играх Resident Evil 5, Street Fighter IV и Dark Void при тех же настройках экрана параметр антиалиазинга увеличился до 8 единиц, да еще и с применением 8-кратного режима анизотропной фильтрации. Последнее 3D-развлечение еще и замеряло уровень производительности технологии PhysX.

Испытаниям подверглись не только рассмотренные ранее адаптеры, но и два массива SLI. Со стороны же ATI помериться силами мы пустили две топовые видеокарты семейства Evergreen: ATI Radeon HD 5870 и ATI Radeon HD 5970. **СИ**

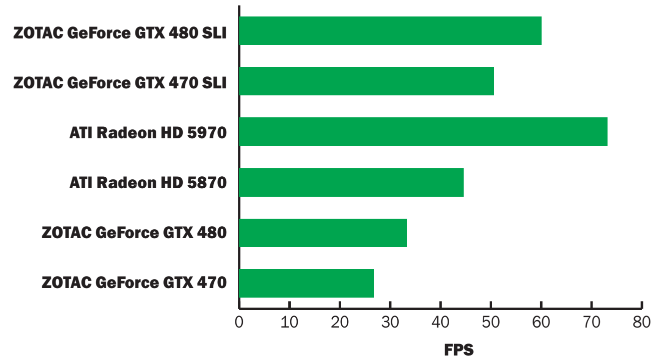


3DMark 2003



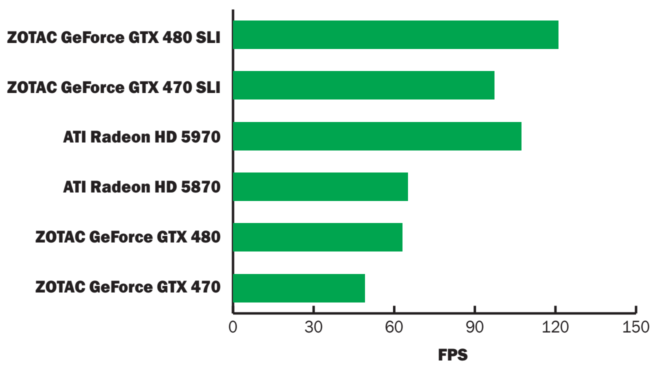
Синтетический бенчмарк 3DMark 2003 продемонстрировал равенство между адаптером ATI Radeon HD 5970 и дуэтом ZOTAC GeForce GTX 480.

Unigine Heaven Benchmark



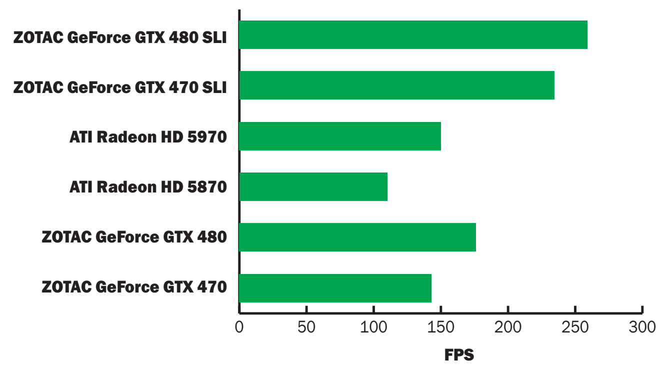
Первый бенчмарк с поддержкой API Microsoft DirectX 11, Unigine Heaven, оказался достаточно серьезным барьером для сегодняшних адаптеров. Так ZOTAC GeForce GTX 470 с большим трудом перевалила играбельный порог 25 кадров в секунду. А вот массивы видеокарт практически двукратно увеличили планку производительности.

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти



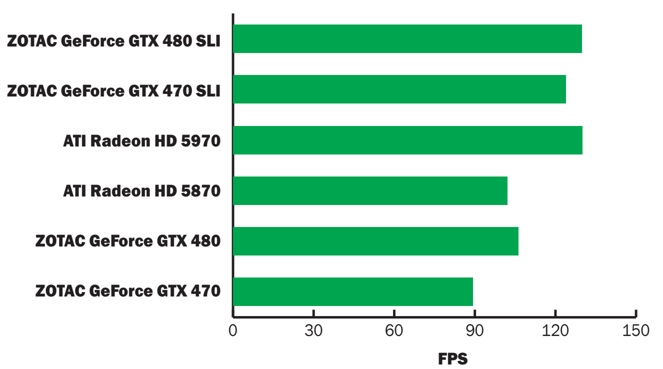
И вновь идет ожесточенная борьба между ZOTAC GeForce GTX 480 и ATI Radeon HD 5870, а также технологиями SLI и CrossFire X. Тем не менее, пара «четыреста восьмидесятых» уверенно оторвалась от двухчипового «монстра» ATI Radeon HD 5970.

Street Fighter IV



В игре Street Fighter IV адаптерам NVIDIA нет равных. Видимо, программный код отлично оптимизирован под новейшую архитектуру чипа GF100.

Resident Evil 5



Бенчмарк игры Resident Evil 5 продемонстрировал пусть и небольшое, но преимущество видеокарт ZOTAC.

Dark Void

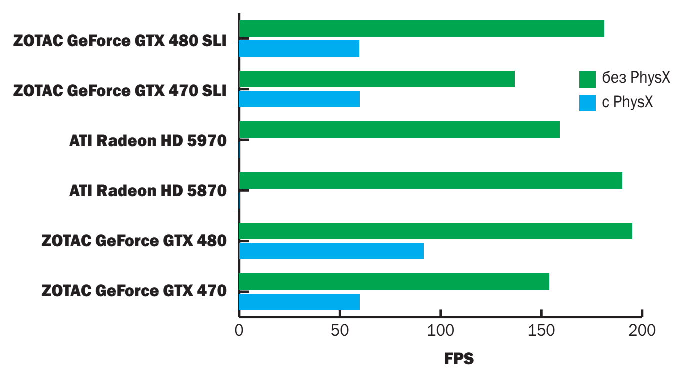


График FPS приложения Dark Void отлично демонстрирует сырость «дров» NVIDIA ForceWare. Иначе тяжело объяснить отставание SLI-тандемов от единичных обособленных аналогов. В то же время использование технологии PhysX увеличивает в разы нагрузку на GPU «зеленых».

Это была славная охота

В итоге вашему покорному слуге удалось продемонстрировать достаточно интересные результаты. Микровыводы приведены в подписях к графикам, но стоит немного обобщить данный поток информации. С одной стороны, в ряде тестов калифорнийским новинкам удалось опередить ATI Radeon HD 5870. А режим SLI так вообще оказался очень продуктивным (за исключением приложения Dark Void). Но если взглянуть с другой стороны, то мы увидим в основном крохотный отрыв от чипа Cypress. Девайс ZOTAC GeForce GTX 470 вообще уступает конкурентам из ATI. Поэтому кто-то воспримет данные результаты как положительные (все-таки американцы опередили канадцев в производстве одночиповых адаптеров). А кто-то, наоборот, как провал. Ибо негоже новым видеокартам демонстрировать уровень производительности, присущий платам прошлого года. И каждый будет по-своему прав. Эх, похоже, новые холивары поклонников ATI и NVIDIA не за горами. А, значит, нам скучать явно не придется.



ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

Диетическая клавиатура

Microsoft Arc Keyboard

Иногда весьма полезно посмотреть на привычные вещи с неожиданной стороны. Например, часто ли вам нужна большая полноразмерная клавиатура для домашнего компьютера? Постоянно ли вам нужны мультимедийные клавиши, цифровой блок и «стрелки»? Скорее всего, многие пользуются лишь набором букв и, максимум, функциональными клавишами. Поэтому обратите внимание на компактную Microsoft Arc Keyboard, очередную новинку от известной компании.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип связи:
беспроводная
Способ связи:
радиоканал 2.4 ГГц
Интерфейс передатчика:
USB 2.0
Количество клавиш:
104
Габариты:
311 x 153.9 мм

Клавиатура Arc Keyboard выполнена в слегка изогнутом, волнообразном дизайне, с легким намеком на эргономичные модели Microsoft. Но все-таки панель клавиш здесь цельная. Привыкнуть к ней несколько трудно, во-первых, из-за небольших размеров самой клавиатуры, а во-вторых, из-за волнообразной формы. Даже в ходе теста не удалось определить, удобен ли такой стиль корпуса. На адаптацию к клавиатуре нам понадобилась пара дней.

Зато потом, немного освоившись с размерами, мы легко могли снова набирать слепым методом и почти на такой же скорости, как и на обычной клавиатуре. У Arc есть отличное достоинство, упрощающее работу и повышающее скорость печати, – значительное расстояние между клавишами. В подавляющем большинстве клавиатур, в том числе тех, что используются в ноутбуках, клавиши стоят впритык друг к другу, поэтому, когда разработчики пытаются в таких условиях еще и уменьшать размер корпуса устройства, привычную скорость печати обычно удается восстановить не всем пользователям. Здесь же такой проблемы не существует и в помине – промахнуться по клавише очень сложно, хотя, заметим, размер самих кнопок немного меньше стандартного. Однозначно ставим плюс «Майкрософту» за такое оригинальное техническое решение.

Еще очень понравился небольшой вес и минимальная толщина клавиатуры. Нельзя сказать, что это сильно помогает непосредственно в работе, но вот положить ее можно куда угодно: хоть на полку среди книжек, хоть в забитый ящик рабочего стола, хоть под подушку. Ведь многие будут использовать такую модель для того, чтобы пообщаться в «Скайпе» перед сном, после чего легко отложив клавиатуру в сторону. Для этих целей Arc подходит как нельзя лучше.

Попробуем поискать и недостатки. Определенно, у Microsoft не получился D-pad, который они попытались реализовать в одной небольшой клавише. По размерам она такая же, как все остальные, но заменяет собой четыре стрелки. Если навостриться, то можно довольно ловко перескакивать с меню на меню, но в ходе тестирования нам это не показалось удобным. Мы думаем, можно было бы сделать правый Shift не таким длинным и уместить туда полноценные четыре стрелки либо их уменьшенные варианты, что часто реализуется в ноутбуках.

Также здесь не найти мультимедиа-клавиш. Разработчики лишь добавили кнопки регулирования громкости – на наш взгляд, этого достаточно. При желании всегда можно назначить их при помощи специальной программы и «повесить» определенные сочетания клавиш. Зато удалось прилично сэкономить на размере клавиатуры. Ведь Arc создан именно для общения и легкой навигации в Интернете. Чтобы ввести название ролика в YouTube или пароль на сайт, не более того. Относиться к Arc надо именно так, и именно так ее оценивать.

Длительность работы от батарей в ходе тестов, разумеется, проверить не удалось (хотя мы бы не отказались иметь такую клавиатуру в повседневной работе), а вот радиоканал стабильно работает на удалении 10-12 метров, что подходит практически для любой комнаты. Стены и перегородки немного мешают передаче данных, но вряд ли кто-либо будет набирать текст, сидя в соседнем помещении. **СИ**



\+ Изящный дизайн
Компактность и мобильность

– Неудобная реализация стрелок
Маркая глянцевая поверхность

Выводы

Клавиатура Microsoft Arc Keyboard – то, что нужно для необременительного сетевого общения, переписки на форумах и вообще для любых случаев, когда нужно ввести небольшой текст в компьютер, а сидеть непосредственно перед монитором не хочется. Ее легко спрятать под подушку или на книжную полку, она не займет много места, не потребует частой замены батарей. В целом, это отличный выбор для домашнего ПК, в том числе в качестве второй клавиатуры.

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

God of War III



Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.fantasy
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский издатель:
SCEE
Разработчик:
SCEA Santa Monica

Зрелищный приключенческий боевик, где две трети времени надо отрубать головы и отпиливать ноги, а еще треть – прыгать с уступа на уступ и думать головой. Удачный перенос цикла God of War на платформу нового поколения!

Just Cause 2



Платформа:
PC, PlayStation, Xbox 360
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский издатель:
ND Games (PC)/
ND Видеоигры (консоли)
Разработчик:
Avalanche Studios

Немного сюжетных миссий, много побочных и под четыре сотни заданий по захвату поселений. Свобода передвижения в Just Cause 2 такова, что куда бы ни пошел или полетел игрок, он везде найдет чем заняться.

Heavy Rain



Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
adventure.interactive_movie
Зарубежный издатель:
Sony
Российский издатель:
Sony
Разработчик:
Quantum Dream

Эффект поразителен. Вы быстро забываете о том, что это всего лишь игра, а люди по ту сторону экрана – выдуманные. Heavy Rain, как неизлечимый психовирус, бесцеремонно влезает в душу и настраивает обратную связь.

Red Dead Redemption



Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure.freeplay.historic
Зарубежный издатель:
Rockstar
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Rockstar San Diego

Огромный, красивый, насыщенный событиями мир Red Dead Redemption просто не хочется покидать. Это и впрямь «GTA на Диком Западе», и в шарме этого сеттинга кроется залог успеха Rockstar San Diego.

130 Retroactive

Воспоминания геймеров со стажем пополам с любопытными фактами о разработчиках, играх, консолях и индустрии прошлых лет. Прочитали – как будто прокатились на машине времени.

144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:
Выпуск 61:
Сказки о будущем, с.144

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

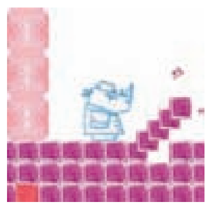
Константин Говорун



После E3 решили заехать в лос-анджелесский магазин Gameland, где обычно закупаемся ретро-играми. А он взял, да и переехал в Бербанк. Так что теперь только в следующем году... Зато на распродаже в Gamespot купил Infinite Space и The Legend of Zelta: Spirit Tracks для Nintendo DS. А заодно и Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty за два доллара.
Два. Доллара.

СТАТУС: Оранжевый **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Red Dead Redemption

Илья Ченцов



После (уже довольно давней) гибели жесткого диска из моих проектов спаслись немногие. В частности, экшн-пазл-фигзнаетчто про носорога, добывающего шоколад из сейфов, спрятанный туда коварными слонами. Каждый раз возвращаюсь к нему и думаю «блин, здорово же получалось, надо доделать!»
...
Блин, хорошо начал слово команды, надо дописать...

СТАТУС: спящий **СЕЙЧАС СМОТРИТ:** That Mitchell and Webb Look

Наталья Одинцова



Люблю E3: три дня (четыре, если считать предвыставочные конференции и ивенты) носишься бешеной килькой, потом с удовольствием вспоминаешь, что вот де, после конференции Ubisoft удалось перекинуться парой слов с Тецуей Мидзугути, а Ацуси Инаба и Синдзи Миками расписались на номере «СИ» с обложкой по Vanquish. А уж материалов для журнала сразу набираешь номеров на пять вперед, не меньше!

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** SMT: Strange Journey

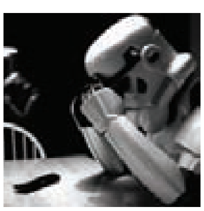
Денис «Spaceman» Никишин



Мои карманные консоли пылятся на полке. Играть абсолютно не во что. Клайв Баркер оказался на вкус совсем не такой, каким я его ждал после Jericho. 50 тысяч попаданий в щит в Modern Warfare 2 – какое-то совершенно нечеловеческое испытание усидчивости. Кожаный салон летом – адская сковородка. Морриган в исполнении Клаудии Блэк до сих пор эхом звучит в голове. 70 часов DA:O за неделю – ещё бы...

СТАТУС: Директор всех ниндзей **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Call of Duty: Modern Warfare 2

Александр Устинов



У меня мизантропия. У Сохи – ломка по «СтарКрафту», пусть он и утверждает обратное. Спейс показывает ключ, пусть это никому и не нужно. Ворон – в деревне, хотя его не отпускали. Накушек страдает от слов «лад» и «гитара», но продолжает монтировать . Аэро делает сабы, пусть и не хочет. Дима – на связи, хотя и временно. Брюс никого больше не замочил, хотя он крутой. А за Федю просто обидно.

СТАТУС: больше не бородатый **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Medal of Honor beta

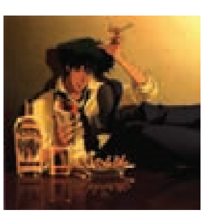
Сергей «TD» Цилюрик



Потерян для мира, совсем потерян. Civilization IV с аддонами, SimCity 4 с Rush Hour, и вот сейчас не удержался и на Steam купил Europa Universalis III. Наигравшись вдоволь на консолях, перешел на традиционно «писишный» жанр. Оторваться от этих стратегий совершенно невозможно – тут это извечное «еще один ход», «надо достроить район» и «еще чуть-чуть и все», а потом оказывается, что уже за четыре утра.

СТАТУС: Стратег-аддикт **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, SimCity 4

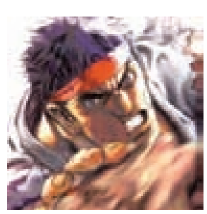
Александр Солярский



Жара. Конечно, нынешнее время года, когда положено лежать на пляже, пить холодный морс и поглощать клубнику ведрами (проще говоря – лето) – не чета старым временам. Никаких «35 в тени» и «лучше не выходить на улицу» не предвидится. Тем не менее, находиться в помещении без кондиционера – то еще удовольствие, и выбирая между риском простудиться и духотой, я просто отправляюсь на улицу.

СТАТУС: спящий **СЕЙЧАС СМОТРИТ:** That Mitchell and Webb Look

Евгений Закиров



Заказал тут Monster Hunter Frontier на Xbox 360, а то PC-клиент на все ругается, спокойно играть могут только японцы. А тут – консольный релиз, да еще с бесплатным Live. Какие могут возникнуть проблемы? Возникли. Вернее, одна проблема возникла. Японская версия на японском же Xbox 360 отслеживает IP и не пускает в игру из России! Что за дела? Кто так делает?!

СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Super Street Fighter IV

Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

RETROACTIVE



ТЕКСТ
Святослав Торик

Crusader: No Remorse / Crusader: No Regret

Развоплотимая жестокость бытия

ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1995-1996
Жанр:
shooter.third-person.sci-fi
Издатель:
Origin Systems
Разработчик:
Origin Systems (команда Loose Cannon Productions)
Платформа:
PC, PlayStation, Saturn

В 1994 году, сразу после выпуска Ultima VIII: Pagan, ведущий программист этого проекта Тони Зуровек пошел к Ричарду Гэрриоту и заявил, что у них получился очень классный изометрический движок. Быстрый, мощный, мгновенно обновляющий картинку в реальном времени – в общем, на самом деле, не совсем то, что нужно походовой ролевой игре, каковой доселе считалась «Ультима». Зато этот движок, отметил Зуровек, отлично подойдет какому-нибудь шутеру вроде того, о котором Тони думает с тех пор, как он пришел в Origin четыре года назад. Гэрриот понимающе хмыкнул и со словами вроде «ну ОК, давай попробуем» разрешил Зуровеку самолично набрать команду и даже назвать ее так, как тот захочет, что в Origin вообще было редким исключением из правил: на 330 человек приходилось всего три «именные» команды. Подписав бюджет на игру, лорд Бритиш предложил в продюсеры Уоррена Спектора, который только-только отправил в продажу киберпанк-экшен System Shock и вовсю го-



В отличие от Deus Ex, численное значение цифрового кода не несет в себе какой-либо особый смысл.



Несмотря на довольно примитивный принцип расстановки тайлов и объектов, движок Crusader позволял и не такую красотень сконструировать.

Caliber.50



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1989
Жанр:
action.shooter
Издатель:
Taito / SETA Corporation
Разработчик:
SETA Corporation / Mentrix
Платформа:
Arcade, Mega Drive

ТЕКСТ
Александр Щербаков

Как это ни парадоксально, но малоизвестная Caliber.50 – одно из ярчайших моих игровых впечатлений первой половины 90-х. Мне в период где-то между 1992 и 1993 пришлось годик прожить в Киеве. Там была пара интересных точек с аркадными аппаратами, куда я регулярно наведывался. Когда были деньги, сам играл. Когда не было – смотрел. Самое крутое, что там было, – это, конечно, Street Fighter II. Но Caliber.50 тоже котировался очень высоко – очень приятный во всех отношениях шутер в изометрии.

Спустя много лет, я откопал порт Caliber.50 для Mega Drive, и он, в общем, очень сильно проигрывал оригиналу. Если вы и знакомы с этим проектом, то наверняка именно по этой версии. А значит, и отношение к игре у вас не фонтан какое. Имеет смысл изгнать малоудачный мегадрайвовский порт из своей памяти. Благо сейчас ничего не стоит установить эмулятор MAME и ознакомиться с первоисточником. Который, может, и не какая-то суперигра, но очень достойный образец. Тем более, если вы сделаете поправку на то, что дата выхода – 1991 год. И заточено все под игровые автоматы и пожирание монеток. При этом без какого-то страшного жухла – Caliber.50 был вполне проходим, даже если вы не спускаете состояние на жетончики. Она короткая, насыщенная, в меру разнообразная. Ее проходили от начала до конца прямо у меня на глазах и без просаживания кучи бабок в процессе.

Когда я копался на Mobygames, обнаружилось, что в команде разработчиков Caliber.50 затесался некто с должностью «сценарист». Я попытался представить себе, за что он отвечал в этом конкретном проекте, и как-то даже и не нашел ответ на этот вопрос. В игре есть какое-то подобие сюжета – в традициях времени и жанра, разумеется. Во время войны во Вьетнаме был сбит американский истребитель с двумя пилотами. Они приземлились, но были захвачены в плен. Спустя двадцать лет, во Вьетнаме высаживаетесь вы и идете спасать сограждан. А дальше начинается нормальный такой шутер, красивый, с интересными фишечками (можно залезть в самолет, например, из оружия есть как просто пулемет, так и гранаты – почти Jackal), а также с элементами развесистой клюквы. Например, боссами в игре выступают, в частности, гигантские обезьяны и трактор. Вот натурально боевой трактор, практически из знаменитого советского анекдота. Обычные противники как-то попристойнее – просто представители вьетнамской военщины, а также боевая техника, танки разные. Без диких загогулин, правда, не обходится и здесь. Есть какие-то полуфутуристические солдаты в защитных огнеупорных костюмах со шлемами, огнеметчики в громадных количествах, ну и все в таком духе. Вьетнамская армия, конечно, крута. Не забываем, что после ухода американцев объединенный Вьетнам успешно освободил Камбоджу-Кампучию от Красных кхмеров, а затем еще и отбил нападение китайцев. Но тут в представлении японо-американцев она выглядит – прогнозируемо, впрочем, – крайне странно. Вплоть до использования ловушек с кольями и партизанских подземных тоннелей – в вольной трактовке, правда, в реальности аутентичные тоннели были таковы, что среднестатистический белый человек там элементарно застревал. Пока их для туристов не расширили. Рекомендую вам самим съездить и все это посмотреть. Ну и в Caliber.50 тоже поиграйте, он клевый.

товил к выходу мрачный шутер CyberMage: Darklight Awakening. Несмотря на дикую загруженность, Уоррен с особым тщанием принялся за проект Зуровека (параллельно позаимствовав кое-что из его идей для Trouble/Shooter, см. «Историю Deus Ex» в №12’2010). Баскетбольную площадку в Crusader: No Remorse он так и не встроил, зато в прилагающейся к игре газете Topline есть статья о «настоящем искусственном интеллекте» под кодовым названием SHODAN.





Разрушитель устоев

Согласно традициям того времени, разработка началась с подготовки огромного количества документации. Crusader: No Remorse оброс огромной вселенной с кучей неигровых персонажей, широким противостоянием двух фракций по всем фронтам, огромным количеством оцифрованного видео с настоящими актерами, новой звуковой системой и самыми продвинутыми графическими решениями, которые только можно было выжать из изометрического движка Ultima VIII.

То, что вышло через полтора года, содержало в себе от силы треть задуманного, зато к крутой графике претензий не могло быть никаких. Тони успешно проигнорировал единственный совет, который дал Ричард Гэрриот начинающему руководителю проекта: «не переходи на SVGA». Тут требуется пояснение. Движок Ultima VIII изначально поддерживал разрешение лишь 320x240 точек (VGA), что Зуровек считал чуть ли не личным оскорблением – на дворе, извините, 1994-й, где-то за горизонтом маячит новый процессор Intel Pentium, лидер рынка S3 ежегодно выпускает по видеокарте с принципиально иными технологиями, стандарт VESA (набор инструкций, вроде DirectX, но для MS-DOS) набирает обороты стремительными темпами, а мне предлагают ужаться и молчать в тряпочку? А ведь еще во время работы над «Ультимой» Тони предлагал дописать движок и перерисовать всю графику под высокое разрешение (SVGA), выпустив улучшенное издание на CD. Но Гэрриот отказался. У него уже появилась новая идея, которая впоследствии отберет у Тони все ресурсы и надежду на триквел. Тут уж не до «улучшенных версий».

Сознательно пойдя наперекор начальству, Зуровек принял принципиальное решение: 640x480 точек. И точка, извините за каламбур. О том, что придется рисовать и моделировать в два раза детальнее, чем привыкли художники, Тони узнал лишь впоследствии, но это его не остановило. Уровни поделили на три «сеттинга» со своими наборами тайлов (часто повторяющиеся элементы: стены, пол, вода) и объектов (все остальное): военный, индустриальный и офисный. Для отдельных локаций, вроде тюрьмы, лаборатории, орбитальной станции и так далее просто модифицировали уже существующие.

По сюжету на дворе стоял 2196-й год, глобальные корпорации Земли к тому времени объединились во Всемирный Экономический Консорциум, фактически узурпировав власть; все жители были вписаны в жесткую социальную структуру, и лишь доблестное Сопротивление пыталось повернуть историю вспять. Под эту солянку арт-директор Беверли Гарленд решил обратиться к стилю «ар деко» 20-30-х годов прошлого века. Он посчитал, что в будущем глобальные корпорации немало позаимствуют из архитектуры сталинского периода, поскольку лишь в ней есть как величие и мощь, так и символы единства, которые Всемирному Правительству нужны как воздух. К тому же, дизайнерам требовались ненавязчивая повторяемость графических элементов для снижения объемов работы и логическое обоснование того факта, что в игре интенсивно используется видео с настоящими актерами. В итоге получилась такая мощная и цельная картинка, которую в 1995-м только ленивый не назвал фотореалистичной; более того, она и сейчас смотрится вполне прилично для своего разрешения (только не вздумайте брать версию для PS one или Sega Saturn, там убожество страшное). Кстати, о графических элементах. Костюм Сайленсера придумали в стенах Origin, и к Бобе Фетту он не имеет никакого отношения. В противном случае, полагаю, LucasArts давно бы засудила и Зуровека, и Гарленда, и Гэрриота вместе взятых.

Но самое главное пиршество духа, на которое Тони хотел зазвать всех игроков, – возможность уничтожения всего, что видит пользователь. Ведущий дизайнер Марк Виттэк в воспоминаниях о разработке писал, что у игроков серия Crusader ассоциируется в первую очередь с «грациозным разрушением». Практически каждый объект, если это не стена, обладал двумя состояниями: нормальное и раздраконенное. Где-то между этими двумя картинками были и другие кадры анимации, например, бегающий из угла в угол глазок видеокамеры или открывающиеся шлюзы у настенных ракетометов. Беверли Гарленд говорил, что тогдашние компьютеры тянули лишь несколько разрушаемых объектов в «настоящем 3D», зато на их движке любой из полусотни объектов на экране превращался в металлолом в реальном времени. Впрочем, трехмерье все же сыграло свою

Вверху слева: Профессор Преображенский был не прав, разруха – она не только в головах.

Вверху справа: Общение с нужными терминалами характеризуется результирующим текстом в особом экранчике. «Проникаем в систему и взламываем главный суперкомпьютер... готово. Доступ в туалетную комнату разрешен».







Капитан за бортом

Несмотря на то что обе части продались тиражом в 800 тыс. копий и принесли создателям около $20 млн., третью серию отменили на этапе предварительной разработки. Всего же было задумано пять игр: помимо первых двух это Crusader: No Mercy (в рабочих документах фигурирует как Crusader 2), затем ее продолжение Crusader: No Pity и отдельная чисто мультиплеерная Crusader: No Survivors. Фанаты не остались в долгу: разрабатывается модификация для Half-Life 2 под названием HL2: Regret mod (правда, о ней уже года два ничего не слышно), а отдельная группка даже делает свой собственный Crusader (и о нем тоже давно нет вестей). Обои и прочая мелочовка присутствует в стандартном объеме. Комьюнити в свое время всколыхнул заглянувший на огонек программист оригинальных серий Джейсон Элай, сообщивший, что у него завалялся рабочий мультиплеерный модуль, который планировали прикрутить к Crusader: No Mercy, а также редактор уровней. Пообещав переписать обе программы под Windows XP, разработчик пропал.
В 2006-м году словацкие программисты из Outsider Development написали рабочий прототип версии Crusader: No Remorse для PSP (спрашивать «зачем, если уже есть порт для PS1?» будет невежливо). Они показали билд нынешнему владельцу Origin, компании EA, и предложили продолжить разработку за сущие копейки, но та ответила отказом. И в этом я с ней полностью согласен, хотя уже написанный Эндрю Сега римейк оригинальной темы – очень крутой.



Джейсон Элай описывал запланированный в Crusader: No Mercy мультиплеер как «почти как в Doom». Для 1997-го это наверняка оказалось бы провалом.



Слева: Я, помнится, постоянно боялся, что и с Сайленсером такая хрень произойдет – уж больно эта сюжетная анимация красивая и страшная.

Манчкин в красном

В отличие от абсолютного большинства изометрических шутеров-современников, в Crusader: No Remorse можно было обшаривать трупы. Изначально разработчики планировали отдавать на откуп игрока некоторые моральные решения как то: убивать или нет безоружных рабочих и менеджеров; расстреливать ключевых врагов или нет. Но в конечном итоге само собой получилось, что стрелять надо всех и вся. Во-первых, этому способствовала возможность получить нелишнюю пару кредитов (особенно из карманов богатеньких офисных служащих), во-вторых, атмосфера тотального разрушения не оставляла особого выбора, ну и в-третьих, подлые трусишки могли поднять тревогу за спиной Сайленсера.

Помимо чужих карманов на уровне были расставлены однотипные сундуки, причем к некоторым было не так-то просто пробраться. Зато усилия вознаграждались сторицей: порой новый дробовик или ракетомет можно было получить раньше, чем он появится в продаже у торговца на базе Сопротивления.



Слева: Если не центрировать картинку вручную (кнопка Z), то она будет меняться поэкранно, либо в установленных игрой местах. Не очень удобно: в одну секунду ты обшариваешь сундук, а сделав шаг от него – натыкаешься на полный экран патрулей.

роль в разработке игры. Сотрудники Гарленда прибегли к той же хитрости, которой воспользовался за три года до этого Майк Позейн (см. Retroactive в №12'2010): каждый объект, включая врагов и дружественных NPC, был смоделирован в 3D, анимирован и «сфотографирован» в разных позах. Получившиеся наборы картинок использовались для производства двухмерных спрайтов. Тем не менее, объем данных оказался столь велик (а еще ведь видеороликов масса!), что игру никак нельзя было выпускать на дискетах – только на компакт-диске.

Нам сообщили, что Киев бомбили

В отличие от команды, работавшей над Wing Commander III: Heart of the Tiger, Зуровек получил намного меньше денег под свой проект, поэтому звезды уровня Хэмилла, Рис-Дэвиса и Макдауэла были ему недоступны. Нанимать пришлось из местных – Остин, штат Техас, кишмя кишел начинающими и опытными тружениками сцены. Многие актеры знали друг друга, почти все они сыграли в эпизоде-другом «Уокера, техасского рейнджера» и приходили в гости на детское телешоу «Вилочка» (Wishbone). Самым крутым актером из кастинг-листа Crusader: No Remorse оказался Марко Перелла, сыгравший впоследствии пару эпизодических ролей в фильмах типа Sin City и A Scanner Darkly. Еще он написал забавную автобиографическую повесть «Приключения неизвестного актера», но там про съемки Crusader, к сожалению, нет ни слова. А жаль, ведь на мой субъективный взгляд, именно Марко сыграл лучше всех – в одном интервью он рассказывал, что его с самого начала просили сыграть чуточку сумасшедшего торговца, и что это оказалось несложно, потому что у него на голове постоянно сидел хорек-фретка. К сожалению, в целом актерский состав по нынешним временам смотрится откровенно жалко. В 95-м вышло не так много игр с full motion video, но Crusader: No Remorse явно далеко до современников, вроде Command & Conquer и The 11th Hour, по уровню драматизма и накала страстей по ту сторону экрана.

Попытки заткнуть отдельные места «чистым» трехмерным видео закончились тем, что Виттэк составил обширный план по рендерингу видеороликов, который должны были выполнить его художники и наемные моделлеры. К сожалению, у него оказалось слишком мало времени и денег. Вступительное видео обещало быть информативным и увлекательным, но пока суд да дело, художники успели нарисовать лишь то, что вошло в игру. И, надо сказать, несмотря на краткость, ролик получился емкий и объясняющий достаточно, чтобы вкупе с остальными источниками информации заинтере-

Skeleton Krew



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1995
Жанр:
action.shooter
Издатель:
Core Design
Разработчик:
Core Design
Платформа:
Mega Drive

ТЕКСТ
Александр Щербаков

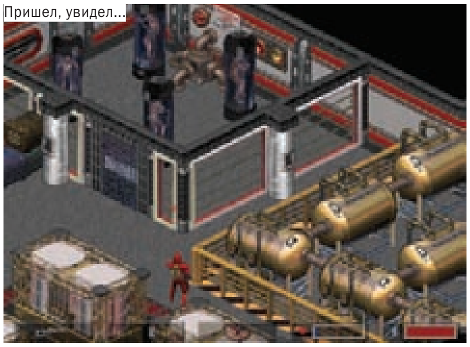
Пару номеров назад мы уже вспоминали о Skeleton Krew на ретро-ориентированном «Круглом столе». Причем в достаточно нелестном для проекта контексте: Костя Говорун рассказывал, как в одном из сборников прохождений он прочитал критическую рецензию на него (неслыханное для тех времен дело!). И, в частности, это наглядно продемонстрировало ему, что не обязательно воспринимать игры «как они есть», а можно искать и находить недостатки.

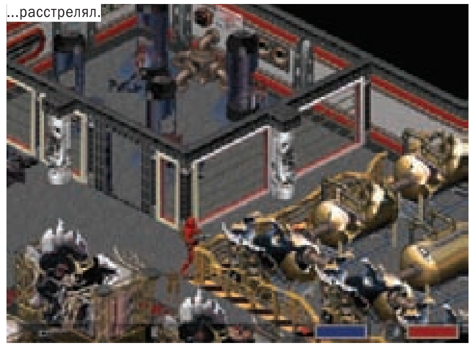
Skeleton Krew явно не без недостатков. Но вот плохой ее назвать нельзя, несмотря на периодически случающуюся в Интернете ругань в адрес игры. Основная проблема – это управление. Skeleton Krew – это, конечно, изометрический шутер, у нас Retroactive сейчас, в общем-то, посвящен им. И действительно, управление в такого типа проектах очень часто было самым узким моментом. Здесь разработчики решили – и их можно понять – развести управление персонажем и прицеливанием. Но, как вы все знаете, аналоговых стиков на Mega Drive не было. Поэтому выстрел посадили на кнопку B, а вращение пушкой (или, скорее, торсом) поставили на кнопки A и C. Идея как бы интересная и даже здравая, но на практике демонстрирующая спорные результаты. Получается, что для эффективной игры геймпад надо держать каким-то нестандартным образом – иначе просто не очень удобно, если как обычно, выстрел нажимаешь большим пальцем. На эмуляторе-то, на клавиатуре, все относительно просто и дискомфорта меньше. Но вот на реальном Mega Drive, все пострашнее. Но в любом случае, для того чтобы хоть как-то худо-бедно попадать в противников и регулировать прицел, кнопка выстрела должна быть зажата всегда. Ну, совсем за редкими исключениями, когда нужно переключиться с автомата на гранату или же подпрыгнуть.

В остальном, Skeleton Krew – очень приятная игра. В названии, кстати, заложена игра слов. Просто skeleton crew – это минимально возможный размер команды, нужный для выполнения задания. Здесь же название обыгрывается в том плане, что управляем мы командой реально состоящей из скелетов. Со всякими дурацкими именами, типа Хребет, Ребро и Сочленение (вариант перевода – Косяк).

Вообще, это поздний мегадрайвовский проект, 1995 год, уже в продаже есть PlayStation. Да и разработчики – Core Designs, до этого отметившиеся Bubba N' Stix. Ну а в последствии, как вы знаете, сделавшие Tomb Raider. То есть, уродливой игра уж точно быть не могла. У Skeleton Krew действительно очень приятная стилистика, реально симпатичная графика и – что я очень ценю – реально разнообразные уровни, а не один набор тайлов и вперед. Уровней, правда, не так и много – всего шесть. Но везде разное окружение, разная цветовая гамма, очень приятно. Кроме того, и этих шести уровней всегда хватало. Они относительно длинные, обычно разбиты фактически на подэтапы и, разумеется, в худших традициях классического гейминга, не отличаются особой простотой и требуют тренировки. И умения перебороть управление.




Пришел, увидел...


...расстрелял.

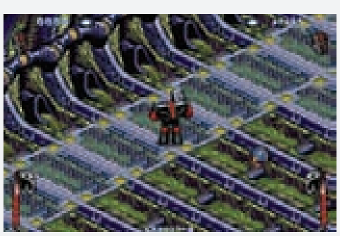
Скромные трудяги

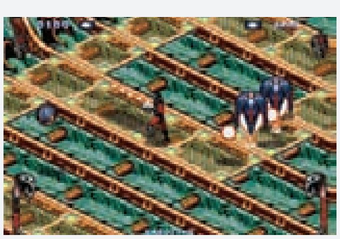
Имена некоторых персонажей «одолжены» у разработчиков. Например, сенаторы Снелл и Спектор – это Даллас Снелл, один из менеджеров Origin, и Уоррен Спектор, продюсировавший Crusader: No Remorse. Двое Сайленсеров во вступительном ролике называют друг друга (Марк) Виттэк и Тони (Зуровек). Полковник Элай назван в честь программиста Джейсона Элая, а профессор Уилмар получил свое имя от другого программиста – Эрика Уилмара.

совать геймера. Сегодня сюжет Crusader: No Remorse уверенно тянет лишь на «троечку с плюсом», а в 1995-м... вскормленные Star Wars на видеокассетах и взращенные «Капитаном Пауэром» по телеканалу «2х2», при словах rebel и the Resistance мы автоматически придвигали кресло поближе к монитору. Суровые будни повстанцев напоминали нам эпизоды про будущее из обоих «Терминаторов», а нелегкая судьба Сайленсера (который то ли экспериментальный андроид, то ли просто замкнулся в себе после трагического видеовступления) и его отношения с завсегдатаями бара Сопротивления тревожила нас не меньше, чем наступление глобальных мегакорпораций в реальном времени. В общем, под гамбургеры и «кока-колу» мы внимательно следили за развитием сюжета, радовались внутренним разборкам в гадючьем гнезде World Economic Consortium и пытались выяснить, не из России ли Тоня Перенская (на самом деле Tonie Perensky), что сыграла сержанта Шэннон Брукс.

Некоторые сюжетные повороты сейчас вводят в ступор, да. Отношение некоторых повстанцев к Сайленсеру скакало от кровной ненависти до признания в любви, а отдельные видеоролики посреди миссии откровенно бесили (кроме тех, где Визард сообщал этаж с нужным телепортом). К чему в сценарии был ученый, который как черт из табакерки раза три выскакивал посреди уровня с картой доступа (при этом все остальные карточки валялись на столах или в карманах охраны)? Зачем разбомбили Киев и пригрозили «вот-вот» долбануть по Нью-Йорку, если все равно никакого таймера в миссии нету? Зачем Брукс ускакала в телепортер после спасения? Неполноценная актерская игра лишь добавляет изумления в общую копилку впечатлений.









Вверху: В баре Сопротивления неизменны две вещи: бармен, протирающий столик, и торговец по кличке Куница с ручным хорьком.

Зато как звучит игра! Редкий случай в команде Зуровека: данные в самом начале Гэрриоту обещания разработчики выполнили в полном объеме. Керк Винтеррауд создал звуковую систему с поддержкой до 16 каналов трекерной музыки; не вдаваясь в подробности: это заметно лучше MIDI, но хуже пока еще не ставшего тогда индустриальным форматом MP3. Будущий культовый композитор (на его совести, например, часть треков к Unreal и Unreal Tournament), а тогда лишь двадцатилетний талантливый парнишка Эндрю Сега написал полтора десятка композиций, которые и сейчас вызывают уважение у тех, кто любит и ценит хороший техноритм. В соответствии с насилием и разрушением в своей игре Зуровек хотел побольше гитарных запилов, Сега же предпочитал индастриал: в итоге обнаружился отличный компромисс. Пересказывать нет смысла, это надо слушать.

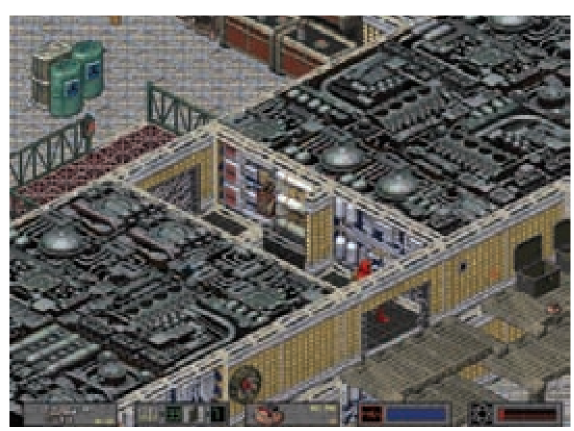
На всякий случай Винтеррауд заложил возможность кастомизации треклиста. Во-первых, можно менять музыку в миссии, нажимая Ctrl+M. Во-вторых, разрешается составить свой собственный плейлист из файлов формата .MOD. Правда, сначала их надо отконвертировать утилитой MOD2AMF, которая входит в поставку игры, а затем руками прописать в конфиг игры. Но я все равно решительно не понимаю, зачем это нужно – при таком-то саундтреке!

Внизу: Ползанье по вентиляции в No Regret добавило здравого смысла и стимула к эксплорингу в серию Crusader.

Красная угроза

Первая попытка поиграть в Crusader: No Remorse закончилась для меня довольно быстро. Это был пиратский «рип», для которого к тому же требовалась эмуляция CD-привода (утилита subst, помните такую?). Из него были вырезаны все видеоролики, причем сделано это было так криво, что при попытке сохраниться игра каждый раз вылетала с ошибкой. Впрочем, я вернулся к ней довольно быстро, когда в мои руки попала полноценная копия на компакт-диске. Сложно сказать, сколько времени я провел за этой игрой: шестнадцать уровней растянулись где-то на месяц вечеров после школы и уроков. Я в те юные и наивные годы принципиально играл на сложности «чуть ниже самой высокой», поэтому прохождение каждого уровня превращалось в набор тактических схваток с AI с бесконечным quicksave/quickload, а также эксплуатацию недокументированных и неочевидных особенностей движка. Например, известно, что обрабатывается лишь видимая часть локации – значит, пока турель находится за границей экрана, она «не видит» Сайленсера. Еще можно было расстрелять из ракетницы или взорвать бомбой с таймером робота, который стоял «на приколе» за энергощитом или за стеной. Сплэш-урон рулит!

Скорее всего, именно это и оттолкнет современную публику при апробации Crusader: No Remorse. Игра, которая начинается как простой изометрический шутер с разрушаемостью вообще всего, с течением времени обрастает необходимостью добывать или покупать ресурсы (энергокубы и аптечки в основном), решать зубодробительные головоломки и крайне осторожно передвигаться по уровню. И не забывать сохраняться после каждой битвы, конечно же. Кстати, рекомендую пропатчить игру сразу после установки,





В контейнерах могут быть бочки с токсинами, а могут оказаться роботы и ценные сундучки. Не забываем про quicksave!

потому что сохраненки несовместимы, а вылет на четырнадцатом уровне – увы, фатален.

Но тотальная деструкция – это все-таки очень атмосферно. Хитрый Тони добавил в опции функцию «отключить ограничение патронов», чтобы игрок имел возможность при желании расстрелять абсолютно все. Виттэк добавляет: «Мы не хотели делать сверхжестокую игру, это просто фишка для снятия стресса». Сколько видов взрывов в игре – нигде не пишут, но чисто навскидку их порядка полусотни.

Для пущего отождествления игрока с Сайленсером-разрушителем последнему были прикручены более 2000 кадров анимации, а количество проекций довели до 16 (обычно для изометрии и top-down рисуют 4 или 8 положений). Кстати, из-за этих самых проекций случился казус: по легенде, на базе Сопротивления нельзя стрелять, поэтому у Сайленсера просто отключают все боевые анимации. Фишка в том, что анимация «идти назад» тоже является боевой, а поскольку персонаж не может пятиться без оружия, вместо этого он идет вперед. Интересно, что бы на это сказала язвительно-обворожительная сержант Брукс?

Внизу: Неаппетитная кучка мяса – признак того, что художники решили разнообразить графическое насилие для второй части сериала.



Судьба капитана

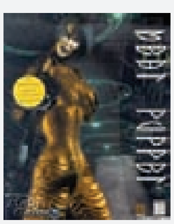
В целом «Крестоносец» оправдал надежды создателей. PC-версия игры разошлась тиражом в 300 тысяч коробок, что по тем временам считалось весьма приличным. Тони Зуровек занялся продюсированием версий для Saturn и PlayStation, одновременно начав разработку Crusader: No Regret. Впрочем, он бы и так ей занялся – Тони изначально планировал аж пять игр в серии.

Вторая часть вышла ровно через год после первой. За отчетный период разработчикам удалось заметно улучшить управление (в основном за счет новых анимаций), добавив перекат вперед и стрейф вприсядку – только не надо смеяться! Нехватка именно этих двух возможностей здорово тормозила игровой прогресс в No Remorse. Заодно убрали старое ненужное оружие и добавили с пяток новых стволов, так что теперь Сайленсер начинает игру с продвинутым автоматом вместо полуавтоматического пугача из первой части. Несколько новых актеров в видеороликах No Regret на голову превзошли предыдущий состав (Кевин Пейдж сыграл просто великолепно!), а саундтрек сохранил дух серии и заметно укрепил фонотеку поклонников трекерной музыки в жанре техно.

А вот критикам игра не очень понравилась. Середина-конец девяностых ознаменовались значительными переменами в игровой индустрии, и попытка улучшить достижения без кардинальных изменений приравнивалась к самокопированию и предавалась порицанию на всех без исключения страницах уважаемых изданий. Это на самом деле обидно для меня как для игрока, потому что Crusader: No Regret – это именно тот изометрический шутер, которую я бы посоветовал для ознакомления с жанром. Да, в игровом плане там мало что поменялось по сравнению с оригиналом, и графически никаких серьезных изменений не произошло. Но для тех, кто, стиснув зубы, прополз уровень за уровнем в Crusader: No Remorse, нет ничего приятнее, чем хороший сиквел с повышенным комфортом. А для тех, кто не играл – и того лучше, они не познают серьезных ошибок первой части.

Сюжетная развязка сиквела, как всегда, принесла боль и страдания: хотя с главным злодеем было покончено, финальный ролик четко показал направление мыслей Тони Зуровека. Поклонники серии стали ждать триквел. Они даже дождались анонса третьей части, которую назвали Crusader: No Mercy, но затем случилось страшное. Ричард Гэрриот отменил проект, потому что ему потребовались люди для разработки его нового детища, которое к тому моменту вышло в активную стадию. Лорд Бритиш был особенно заинтересован в команде Зуровека, потому что его тайный проект базировался на том же движке Ultima VIII и – удивительно, правда? – теперь он тоже поддерживал 640x480. Вот так мы потеряли мультиплеерный «Крузейдер», зато получили вместо него Ultima Online. Впрочем, коли ставки были столь высоки... тогда да, Красный Капитан не зря пожертвовал собой. Way to go, Tin Man! **СИ**

Meat Puppet



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1997

Жанр:
shooter.freeplay.sci-fi

Издатель:
Playmates Interactive Entertainment

Разработчик:
Kronos Digital Entertainment

Платформа:
PC

ТЕКСТ
Святослав Торик

Изометрия, шутер, киберпанк – да они там сговорились все! В середине девяностых это было одно из самых популярных сочетаний, которое разбавлялось горячечным бредом разного калибра. В Gender Wars мужчины затеяли войну с женщинами, в Bedlam главный герой-робот восстал против человечества. В Postal – вам и вправду надо рассказывать про «Постал»? В Total Mayhem... ну, там тоже про киборгов, потом Crusader: No Remorse/No Regret, опять же... В общем, Meat Puppet четко вписалась в конвейер. Более того, она могла пройти мимо моего внимания, если бы не интересные скриншоты в превьюшках. Мрачная атмосфера, привлекательные анонсы и все такое – от никому не известной фирмы Kronos Digital Entertainment. Это потом она сделает культовый Fear Effect, а сейчас за ее плечами парочка невнятных файтингов для Saturn и PlayStation.

Очень сложно охарактеризовать эту игру печатными выражениями. Больше всего Meat Puppet напомнила мне беспорядочные игры-песочницы без четкой цели или хотя бы вступительного туториала. Бродят какие-то зомби и карлики, вопят один и тот же сэмпл (subdue the intruder!), забавно погибают и очень красочно горят – в этом MP способна поспорить с Crusader: No Regret. Из видеоролика толком ничего не ясно. Ну, только что у игрока есть двадцать минут на выполнение первого задания. Главную героиню по кличке Лотос Абстракция (нагло спертый у Нила Стивенсона нейминговый прием) можно передвигать примерно так же, как и безымянного Сайленсера – со всеми перекатами, красивыми прыжками и так далее. Причем разработчики даже знакомы с игровыми стандартами: стрелять левой кнопкой мыши, ходить правой. На деле управление оказывается откровенно неудачным, потому что героиня желает ходить туда, куда она смотрит. Так что приходится постоянно сражаться с собственной мышью, чтобы и от ракеты уклониться, и в очередного клоуна пострелять.

Арт-дирекшн у Meat Puppet очень красивый, вот с этим не поспоришь. Подбор цветов, текстурирование, неигровые персонажи – все выглядит просто бесподобно. Гибкая героиня в стильной коже (название игры можно перевести как «Проститутка», например) со своими ужимками выпускницы циркового училища напоминает Женщину-кошку. А, еще диск содержит CD-Audio композиции в интересном индустриальном стиле, причем настолько интересном, что в Интернете гораздо проще найти саундтрек, чем саму игру.

Вообще, конечно, в 1997-м году выпускать такой трэш и огорчение – особо ума иметь не надо было. Есть деньги на эксперименты – ради бога. Но если уж делаешь, то делай на совесть. Хотя, конечно, я понимаю, почему жанр изометрических шутеров застопорился где-то в районе Alien Shooter и Shadowgrounds. Все эти «Бедламы» с «Половыми войнами» нарушили великий кармический закон, а похороненному амбициями Гэрриотта Crusader попросту не позволили вовремя выправить баланс в положительную сторону.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Self-Made Developer





Тони Зуровек – это образец разработчика видеоигр, которому, как мне кажется, должен следовать каждый амбициозный и креативный товарищ. Его путь в индустрии типичен для так называемой «американской мечты», про таких говорят, что они зарабатывают свой первый миллион до того, как им стукнет тридцатник. Примерно то же самое, кстати, говорят и про ключевых сотрудников Google.

История его успеха достаточно проста. В 1989 году Тони бросил Техасский университет, где обучался на факультете электромеханики, и поступил на работу в маленькую конторку на должность системного программиста UNIX. Параллельно он писал ролевую игру а-ля Ultima на программных технологиях собственного изобретения. Доведя проект до состояния демо-версии, Тони показал ее представителям Origin, и те предложили ему вакансию. Следует отметить, что Origin тогда была чем-то вроде THQ сегодня, не последним издателем на рынке с парой мощных игровых серий. Однако Зуровек отказался. Менеджеры предложили условия получше, и снова получили отказ. Лишь на третий раз он согласился, и в декабре 1990-го стал вспомогательным программистом на проекте Ultima VII.

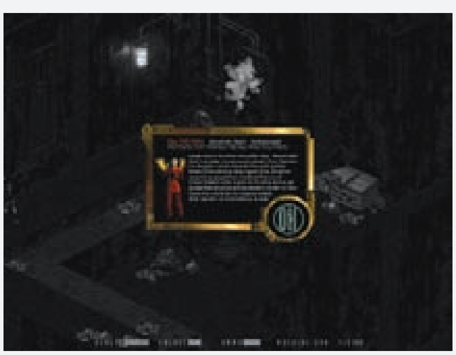
В чем фишка? Оказывается, Тони купил в кредит модный спортстер Toyota MR2 Turbo, и для выплаты долгов ему нужна была зарплата определенного уровня, так что с отказом он ничего особенного не терял. И хотя даже третье предложение не полностью отвечало его финансовым запросам, Тони все же согласился – ему очень хотелось работать в Origin. Позже он выяснил, что все остальные программисты подписывали бумаги с первого предложения, и в результате получали на 20% меньше Зуровека. Даллас Снелл, директор по развитию Origin, позже говорил, что увидев демку, он сразу понял, что они так или иначе наймут Тони.

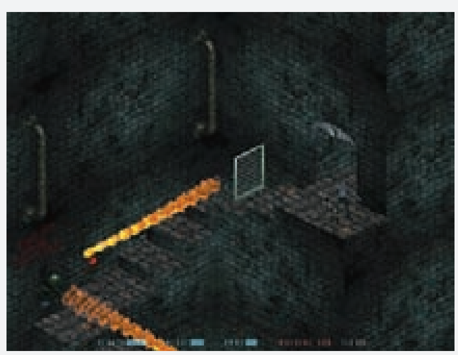
После почти шести лет работы, когда у Тони была уже своя команда и аж три проекта в разработке, наступил Черный День. Руководство Origin свернуло всю разработку по линии Crusader и перекинуло людей на Ultima Online. Тони оказался не единственным обиженным на руководство: вместе с ним обделенным оказался и легендарный создатель Wing Commander Крис Робертс. Робертс прихватил брата Эрина, а Зуровек – менеджера по продажам Джеральда Дейвиса; все вместе они покинули компанию и основали Digital Anvil. Крис и Тони разделили активы студии и функции пополам: Тони хотел делать крутые игры, а Крис – снимать кино (и в 1998-м он все-таки сел в режиссерское кресло Wing Commander). Через четыре года компания была продана Microsoft, которая и без того усиленно инвестировала в Digital Anvil. Зуровек получил свою немаленькую долю и покинул студию. Я бы на его месте, наверное, вложил честно заработанные миллионы в какие-нибудь бумаги и свалил жить на побережье Греции. Но это, видимо, не по-американски, потому что Тони потратил почти все деньги на свою новую компанию SuperLuminal Inc.

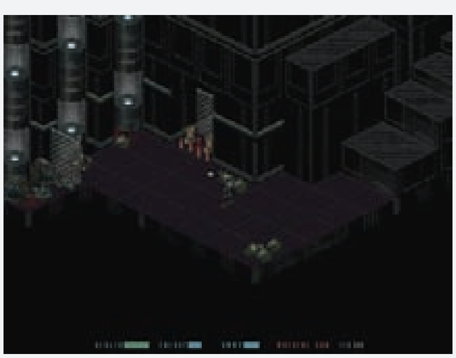
Наработанные связи позволили ему заключить сразу несколько контрактов с Microsoft. Отработав пару проектов для Xbox, Тони решил охватить растущий рынок казуальных игр (весьма прозорливо с его стороны). Нехватку идей Зуровек компенсировал техническим превосходством: уж на что Becharmed прямой клон Bejeweled, но ведь очень красивый клон! Предложения посыпались со всех сторон: от Yahoo! до BigFish Games, все хотели получить в партнеры опытного разработчика.

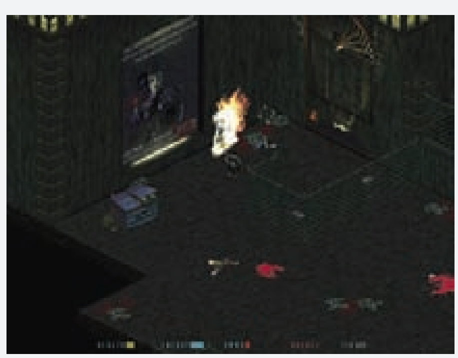
Еще шесть лет спустя Тони решил освоить новое пространство. Он нашел очередного инвестора и на условиях «фифти-фифти» основал компанию Virtual Technologies Inc, в рамках которой начал разработку проекта Hydra. Названьице-то какое, а? Прямо в духе игровых боевиков начала девяностых. На деле все гораздо скучнее: Hydra – это система обработки распределенного электронного документооборота. Опытный менеджер Тони привлек SuperLuminal к процессу разработки и в марте 2009 выпустил рабочую версию проекта. Как и следовало ожидать, за год с момента релиза Тони заработал себе очередной миллион долларов.

Собственно, что я хочу сказать? Некоторым из нас еще далеко до тридцатника, и свой миллион мы еще успеем заработать. Самое главное – это уверенность в себе и своих силах. Ну и талант с опытом не помешают, это да. **СИ**





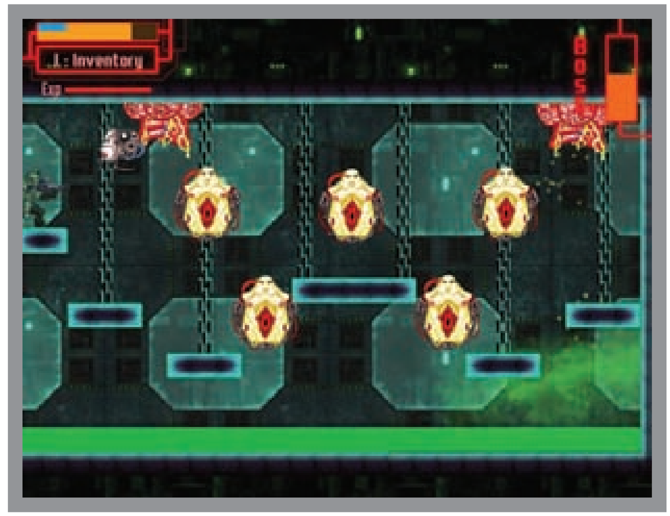




Дневники редакции

Как вы, возможно, догадываетесь, наша редакция не всегда играет «под обзор», и свободное время проводит не только за рыбалкой, изучением японского и соревнованиями по тхэквондо. Мы часто посвящаем часы досуга как старым добрым забавам, так и уже отрецензированным свежим хитам, а иногда и мало кому известным артефактам. Так что можете считать «Дневники редакции» своеобразными «путевыми заметками» о странствиях по Стране Игр.







ТЕКСТ
Илья Ченцов

› The Breach

20 июня, 22:43

Нет, нет, нет, безусловно, я не фанат тупых флэшек, не люблю слово «таймкиллер» и не играю в метро. Просто завязалась дискуссия с автором на тему, какие игры казуальны, а какие нет, и я отправился на Jay is Games – первый пришедший на ум казуальный сайт. Прокрутив страничку, я наткнулся на рецензию The Breach, где фигурировали космические зомби и главный герой по имени Сергей. Оказалось, что канадцы из студии Berzerk смастерили нечто похожее на двухмерную версию Dead Space (знатоки кино в комментариях вспоминают фильм Event Horizon). Графический стиль можно назвать мультяшным, и даже детским, если бы не обилие крови и прочих физиологических жидкостей – яркие цвета, «кукольная» анимация персонажей и гипертрофированные пропорции спрайтов должны бы противоречить мрачным тонам повествования, однако конфликт, на удивление, не возникает – сюжет из-за своей шаблонности воспринимается «вполсерьеза», и оформление этому способствует.

Равно как и игровой процесс. Проблем с прохождением у среднестатистического читателя «СИ» возникнуть не должно, поднапрячься придется, лишь собирая ачивменты (впрочем, и для неудачливых геймеров подготовлена специальная медалька). Герой еще и прокачивается, убивая инфицированных членов экипажа, а также может найти (а может и не найти) полезные бонусы, из которых особо рекомендую тройной выстрел. Так что если в начале наш космический не спецназовец даже, а «начальник отдела безопасности» еще соответствует хоррор-стандарту, убивая хилого зомби с пяти выстрелов, то в конце атмосфера держится только на дизайне декораций и мутантов, а также видениях Сергея (этого, впрочем, вполне достаточно). Боссы не выдерживают никакой критики, но последний, по крайней мере, появляется весьма пафосно. Авторы также хвастаются, что, послушав мнения игроков, поменяли концовку на более крутую, но «Оскара» их творение все равно не заслуживает. С другой стороны, Dead Space меня довольно быстро утомила, а The Breach я прошел (хотя, вероятно, за первой провел и больше времени, чем за второй). И, возможно, буду еще – пропустил там где-то крутую броню.





Сергей Цилюрик

› Parasite Eve

13 июня 2010, 00:03
Решил перепройти Parasite Eve. Дилогия очень нравилась в давние времена, но уже лет восемь к ней не возвращался, и стало интересно, насколько она выдержит проверку временем. Вон, недавно вновь взялся за Final Fantasy VII, кажется, в 24-й раз, но не ради геймплейных челленджей, а уделяя пристальное внимание сюжету – и разочаровался. Попробуем, как «Паразитка» справится.

13 июня 2010, 00:08
Аааааа, эта музыка! Эти пластилиновые заставки! Нью-Йорк с башнями-близнецами! Пункт Tutorial в главном меню! Это все так... мило! Фраза «такого больше не делают» так и вертится на языке. А ведь и вправду: выйди «Паразитка» сейчас, быть ей шутером.

13 июня 2010, 00:14
У кавалера Айи нет даже имени. У самой героини вроде как есть, но потом его можно поменять. Дань моде, наверное – сейчас такое уже не встретишь.

13 июня 2010, 00:30
Если выйти на улицу после того, как Айя услышит сирены, будет сценка, в которой она достает свой полицейский значок (который, разумеется, не прорисован) из декольте! А вообще, конечно, немного удручают совсем уж корявые заставки (кинематографическая это RPG или как?), очень медленная скорость бега героини и CAPS LOCK на случайно выбранных СЛОВАХ.

13 июня 2010, 00:37
Сидел клоун в гримерке, пришла Айя, говорит, все снаружи сгорели, клоун вышел и сгорел. Без двух минут анекдот про медведя.

13 июня 2010, 01:10
Второй день, полицейский участок. Помню, в далеком отрочестве, играя в Resident Evil 2, читал про Parasite Eve и представлял себе, как это, должно быть, офигенно, когда в полицейском участке ходят живые копы, и с ними болтать можно. Вот же просторы! Сейчас, конечно, все воспринимается совсем не так, хотя персонажи все-таки нравятся.

13 июня 2010, 02:30
Путь Айи по Центральному парку лежит через зоосад к Бельведерскому замку – прямо так же, как и наш конспирологический тур от Atari во время презентации Alone in the Dark! Правда, на деле между этими двумя объектами находится фонтан Вифезды, а в игре Айя к нему приходит через полчаса плутания по аллеям уже после Бельведера. Любопытно: в английской Википедии есть довольно немаленький список произведений, в которых встречается фонтан (включая даже самые незначительные), в котором Parasite Eve не упоминается.

13 июня 2010, 12:30
Ох уж эта тяга Square к выпендрежу! Ну зачем надо было делать сцену с каретой, зачем? Никакого смысла, никакой логики. И, опять же, сослуживцы, пафосно умирающие ровно тогда, когда Айя до них добегает, – пошло ведь. К счастью, это все мелочи, не слишком сильно портящие общую картину, но все равно обидно.



13 июня 2010, 13:20
Все-таки есть что-то анекдотическое в сцене, когда Айя бегает по госпиталю и спрашивает у персонала, где банк спермы, отказываясь объяснять, зачем он ей нужен.

17 июня 2010, 15:30
Зря начал прохождение прямо перед E3 – пришлось прерваться на несколько дней аврала. На конференции показали немного видео из третьей части (которую создатели, очевидно, не смогли связать с сюжетом первых двух) – опять Нью-Йорк! Для Запада Нью-Йорк и Центральный парк – прямо как для Японии Токио и Сибуя. Хотя я, конечно, понимаю почему. Очень уж Манхэттен колоритен: с одной стороны, величественный, с другой – гнетущий и даже опасный. И ведь «Паразитка» затронула, кажется, едва ли не все достопримечательности и легенды Нью-Йорка: ночь в Центральном парке, крокодил в канализации, тайны Музея естественной истории, Сохо и Чайнатаун, Крайслер-билдинг и Карнеги-холл, заброшенный склад на окраине города и традиционно разрушенная статуя Свободы... Пожалуй, единственное, что не попало в кадр, – Таймс-сквер с Бродвеем.

17 июня 2010, 17:30
Прошел. Гринписовский посыл «Паразитки», кстати, неслабо напоминает о Final Fantasy VII, когда Маэда говорит о том, что планета живая, а люди – паразиты на ней (и это – едва ли не единственный раз, когда слово «паразит» вообще здесь звучит!). В игре не разочаровался: для того времени и особенно для Square это был действительно весьма смелый проект. Очень хорошо, что в нем, в отличие от «финалок», нет зубодробительной анимешности – даже Тецуя Номура, любитель пряжек, застежек, молний и асимметрии в целом, показал себя здесь на редкость адекватным дизайнером. Концовка, однако, оставляет в недоумении: зачем это? В смысле, зачем заканчивать игру непонятной зловещей сценкой, а нормальную, настоящую развязку прятать за семьюдесятью одинаковыми этажами секретного подземелья? Ведь если я все правильно помню, именно секретная концовка считается каноничной, судя по сюжету второй части. Ее перепрохождение на очереди. **СИ**



Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

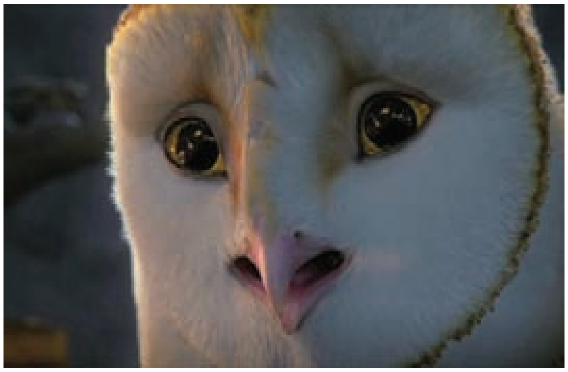
Трейлеры с E3 2010
Продолжаем выкладывать подборку трейлеров с прошедшей выставки. На этот раз, правда, их будет меньше, потому что...



Конференции с E3 2010
...на диске вы найдете полные версии конференции Sony, Microsoft и Nintendo. Представление Kinect, Move и 3DS – и без надобности лететь в Лос-Анджелес.



Ночные стражи
Трейлер дебютной анимационной работы Зака Снайдера, взявшегося за экранизацию книжной истории о совином королевстве.

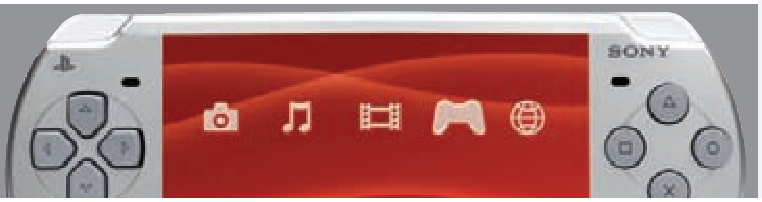


Black Lagoon OVA
Трейлер продолжения знаменитого аниме-боевика «Пираты Черной лагуны» — цикла из пяти OVA Black Lagoon: Roberta's Blood Trail. Первая часть выходит в Японии 17 июля, выпуск остальных растянется до 2011 года.



PSP Zone

Прошивка: 6.20
Демоверсия: Patchwork Heroes
Трейлеры: TNA iMPACT: Cross The Line
Megamind
Patapon 3



Слово редактора

Заранее извиняюсь если что-то из анонсированных на данных страницах материалов (кроме всего, касающегося E3) не попадет на диск – уж слишком сильно мы зависим от кучи непросчитываемых технических факторов. Но зато выставке уделим все наше внимание. Так что смотрите на диске трейлеры, демонстрации игр и, самое главное, презентации Sony, Microsoft и Nintendo. А после (или до этого) вставляйте видеодиск и на нем уже смотрите наш большой репортаж непосредственно с самой выставки.

//Александр Устинов

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы: демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видеодиске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно-бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентльменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

3. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).
PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

– Random Encounter: E3 Edition

Видеопревью:
– Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds (PS3, Xbox 360)
– Музыкальные игры осени

Особое мнение:
– Call of Duty: Modern Warfare 2 - Resurgence Pack (PC, PS3, Xbox 360)

Трейлеры:
– E3 2010:
– Пресс-конференция Sony
– Пресс-конференция Microsoft
– Пресс-конференция Nintendo
– Okamiden (трейлер)
– Arcania: A Gothic Tale (трейлер)
– El Shaddai: Ascension of the Metatron (трейлер)
– Final Fantasy XIV Online (трейлер)
– Medal of Honor (трейлер)
– SOCOM 4: U.S. Navy SEALs (трейлер)
– Portal 2 (трейлер)
– Test Drive Unlimited 2 (трейлер)
– Homefront (трейлер)
– Assassin's Creed: Brotherhood (демонстрация сингла)
– Assassin's Creed: Brotherhood (демонстрация мультиплеера)
– Sid Meier's Civilization V (демонстрация)
– Driver: San Francisco (демонстрация)

Special:
– Демонстрация Hard Corps: Uprising
– Демонстрация Epic Mickey
– Разбор трейлера Gran Turismo 5

PC-DVD:

Демоверсии:
– Sniper: Ghost Warrior

Банзай!:
– Black Lagoon: Roberta's Blood Trail (трейлер)
– Cat Shit One (трейлер)
– MysteriousRyder - The Harassment of Kyon (AMV)
– DriftRoot - 'Bustin (AMV)
– Zero Link - Karas Are Coming 2 (AMV)

Дополнения:
– Age of Empires III: The Asian Dynasties
– ArmA II
– Battlefield 2
– Battlefield 1942
– Battlefield Vietnam
– Call of Duty 4
– Company of Heroes
– Counter-Strike
– Counter-Strike: Source
– Crashday
– Crysis
– Day of Defeat: Source
– Doom 3
– Far Cry 2
– GTA: San Andreas
– Half-Life 2
– Left 4 Dead
– Max Payne 2: The Fall of Max Payne
– Operation Flashpoint: Resistance
– Portal
– Quake III Arena
– Quake 4
– Red Orchestra: Ostfront 1941-45
– Racer
– rFactor
– Team Fortress 2
– The Elder Scrolls III: Morrowind
– The Elder Scrolls IV: Oblivion
– The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
– The Sims 2
– The Sims 2: Nightlife
– The Sims 2: University
– Unreal Tournament 2004
– Warcraft III: The Frozen Throne
– Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

Драйверы:
– ATI Catalyst 10.6 Win 7/Vista
– ATI Catalyst 10.6 Windows XP
– ForceWare 258.19 Win XP
– ForceWare 258.19 Win 7/Vista 32-bit
– ForceWare 258.19 Win 7/Vista 64-bit

Патчи:
– Demigod. Битвы богов v1.30.154 RU
– Mass Effect 2 v1.02 Интернациональный
– Закат Солнечной Империи. Новая война v1.011.021 RU
– Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction v1.03 Интернациональный

Софт:
– a-squared Anti-Dialer 3.5.0.6
a-squared HiJackFree 4.0.0.29
– AVG Internet Security 9.0.837a2944
– Comodo Cloud Scanner 1.0.135930.9
– Emsisoft Anti-Malware 5.0.0.53
– WinPatrol 18.1.2010
– ZoneAlarm Antivirus Plus Firewall 9.1.603.000
– VSO PhotoDVD 4.0.0.28
– Xilisoft DVD Creator 6.0.7 build 0521
– RasterVect 16.0
– Avant Browser 2010 Build 6
– Cookie Monster 3.47
– Defraggler 1.20.201
– HDClone 3.9.3 Free Edition
– MyUninstaller 1.66
– ProcessActivityView 1.11
– WhereIsIt 2010 build 621
– AV Voice Changer Diamond 7.0.29
– Reaper 3.63
– Total Video Converter 3.61
– GameGain 2.6.21.2010
– Revo Uninstaller 1.88
– Tweak-7 1.0 build 1045
– Vista Manager 4.0.4
– Wise Registry Cleaner 5.35 Free

Софт-стандарт:
– WinRAR 3.93 RU
– Mozilla Firefox 3.6.3
– Virtual CD 10.1.0.8
– Adobe Acrobat Reader 9.3
– K-Lite Mega Codec Pack 6.0.4
– Win2000 FAQ 6.0.0
– WinXP FAQ 3.0.5
– Fraps 3.2.3
– HyperSnap-DX 6.81.04
– Miranda IM 0.8.26
– QIP Build 8095
– ATV Flash Player 1.3
– DivX Player 6.4.1 Beta
– Media Player Classic 6.4.9.1 Build 107
– MVAFlasher 2.1.3
– QuickTime QuickTime 7.6.6
– VLC Media Player (VideoLAN) 1.1.0

Widescreen:
– Ночные стражи (Legend of the Guardians)
– Рапунцель (Tangled)
– Американец (The American)
– Хроники Нарнии: Покоритель зари, или плавание на край света
– Зеленый шершень (The Green Hornet)

Shareware/Freeware:
– Gwen the Magic Nanny
– Nick Chase and the Deadly Diamond
– Strimko
– Youda Safari

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

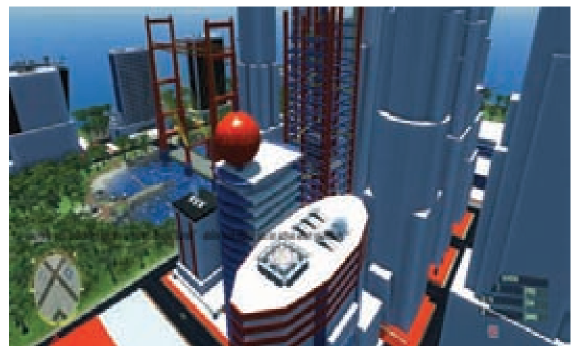
Sniper: Ghost Warrior

Демоверсия снайперского шутера от CITY Interactive на популярном движке Chrome Engine. Доступно начало игры, где сержанту Тайлеру Уэллсу дано задание вытащить с вражеской территории раненных бойцов, попавших в ловушку. Пробираясь сквозь джунгли, придется маскироваться за листвой и незаметно отстреливать неприятелей. В помощь нам предлагают небольшой арсенал оружия: пистолет с глушителем, винтовку и несколько метательных ножей. Но не все так просто, ведь чтобы совершить меткий выстрел, нужно следить за пульсом, который скачет от любой пробежки.



Crysis

Модификации для Crysis отличаются весьма нестандартными концепциями, впрочем, даже на их фоне мод Jumper and the City, который мы предлагаем на нынешнем диске, смотрится крайне нестандартно. По словам создателя данной работы, они предлагают собственный взгляд на концепцию игры Prototype. Из лаборатории сбегает жертва эксперимента, которая получила способность совершать головокружительные прыжки. Любителям необычных работ настоятельно рекомендуем данный мод, масса положительных эмоций гарантирована.



Half-Life 2

Модификация Empires хорошо известна среди тех, кто играет в работы, созданные для Half-Life 2. Изначально данный мод создавался для Battlefield 1942, но затем было принято абсолютно правильное решение перенести его на движок Source. Empires v2.25 представляет собой удачный сплав стратегии и шутера от первого лица, где можно строить базы и заказывать технику с возможностью ее переделки по собственному вкусу. Удачная концепция привлекла к Empires множество игроков, так что недостатка в серверах нет.



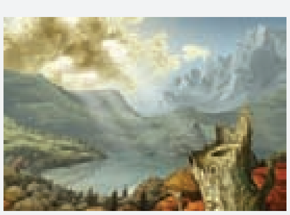
rFactor

В нынешнем месяце главным дополнением в разделе rFactor заслуженно стал мод F1 1985 1.00. Данная работа наверняка будет интересна поклонникам Формулы-1, а также любителям исторических соревнований. Сезон Формулы-1 1985 года был эрой турбированных моторов, когда всего с 1,5 литров могло сниматься до 1500 лошадиных сил. Тогдашние болиды были ничуть не медленнее нынешних машин, но управление ими являлось занятием далеко не тривиальным, так что навыки деликатного управления газом здесь будут очень кстати.



Галерея

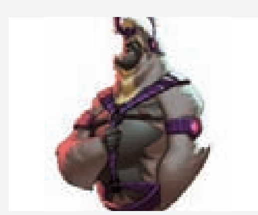
Обои для рабочего стола



Скриншоты



Иллюстрации



Банзай!



Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



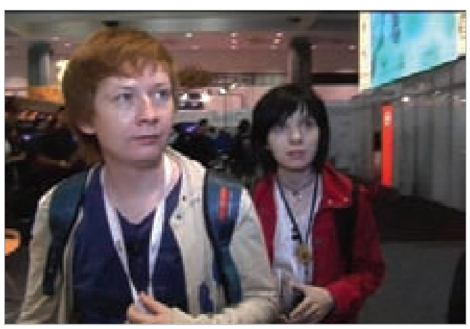
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
(PS3, Xbox 360)
Торжественное возвращение одного из самых безумных файтинг-кроссоверов произойдет совсем скоро. Смотрите наше превью со свежим геймплейным видео с E3.



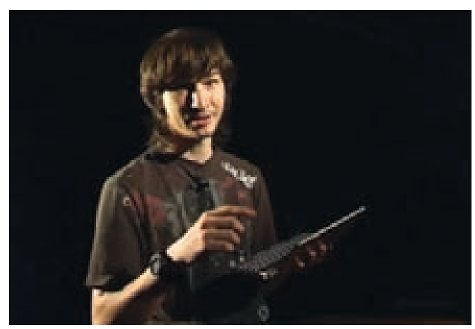
Музыкальные игры осени
Похоже, что этой осенью нас ожидает настоящая революция в жанре музыкальных ритмических игр. Мы собрали информацию и рассказываем вам, что ждать от новых частей Guitar Hero, Rock Band, а также нового претендента – Power Gig.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок… Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



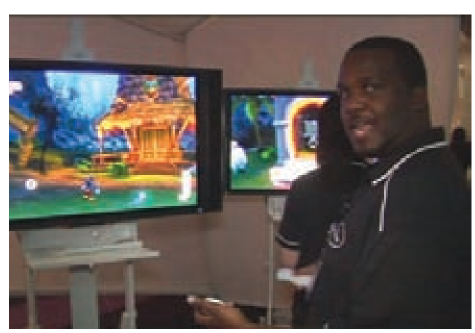
Random Encounter: E3 Edition
Наши исследователи новостных подземелий наконец-то наткнулись на босса. Справятся ли Врен и Наташа с могучим монстром E3?



Разбор трейлера Gran Turismo 5
Мы детально проанализировали свежий трейлер пятой части Gran Turismo и делимся своими находками, догадками и предположениями.



Демонстрация Hard Corps: Uprising
Кедзи Ямамото, продюсер игры, демонстрирует нам несколько уровней из Hard Corps – наследника традиций той самой «Контры» с Mega Drive 2, носящей такой же подзаголовок.



Демонстрация Epic Mickey
А на стенде Disney нам продемонстрировали рабочую версию новой игры Уоррена Спектора. Похоже, что нас ожидает очередной хит.

ЗАНУДНЫЙ FAQ

Вопросы, которые вас волнуют. Отвечаем с удовольствием!
Присылайте SMS на номер **8-926-878-24-59**



Наши любимицы: Морриган

Художник: Kemushi

? А стоит покупать Kinect, если я люблю нормальные игры?

Не факт, потому что в основном были показаны игры в духе Wii Sports, Wii Fit и Nintendogs. Да и в Forza Motorsport лучше играть с рулем и не париться.

? Вот на E3 показали новый Mortal Kombat. А Killer Instinct ждать?

Если уж Kid Icarus вернули, то и Killer Instinct логично бы восстановить. Другое дело, что в свое время это была такая технологическая демка графических возможностей SNES, а на Wii или DS (даже 3DS) делать ее смешно. Вот как лонч-проект наследника Wii – другое дело. И не надо забывать, что Midway (издатель аркадной версии) более не существует, из студии Rare ушли отцы-основатели, а оставшиеся сотрудники делают сейчас Kinect Sports.

? Как вам идея Sony с переизданием хитов PS2 в HD?

По-моему, это бессмысленная затея. Надо делать или уж полноценные римейки, или оставлять игры как есть. Лучше бы обратную совместимость вернули нормальную.

? Вы чаще играете в игры в редакции или все же дома?

Почти всегда – дома. В редакции мы играем, только если нужно записать видео для диска. **СИ**

ПИСЬМО НОМЕРА

? Почему вы не пишете об играх для iPhone? А про iPad собираетесь?

У нас был материал о лучших играх для iPhone, и мы с трудом набрали десяток претендентов (эксклюзивов, не портов с обычных систем) на это гордое звание. У iPad с играми дела обстоят лучше, но тут есть вот какая штука. Потребители таких вот развлечений – совсем не геймеры. Они не понимают, что такое ждать Final Fantasy XIII для PS3 пять лет, а потом отправиться в магазин за коллекционкой и выложить за нее под сотню долларов. Здесь совсем другая модель поведения. Человек услышал от друга о клевой штуке, скачал за три копейки, поиграл два часа и забыл. Читать об этом в журнале ему некогда и незачем.

Автор вопроса (Василий, номер заканчивается на 7655) получает в подарок USB-модем 4G от компании Yota с бесплатным полугодовым подключением к безлимитному Интернету.





Художник: Alex Xatchett

В продаже с 29 июля

Анонс

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

Singularity (PC, PS3, Xbox 360)

Раскройте секрет острова Штрафной Сервитут-12, где втихомолку опыты русских научных работников принуждают очень ткань времени быть сорванным.



РЕЦЕНЗИЯ

Transformers: War for Cybertron (PC, PS3, Xbox 360)

Еще до того, как трансформеры встретились с людьми, они уже были не дураки подраться между собой.



В РАЗРАБОТКЕ

King's Bounty: Перекрестки миров (PC)

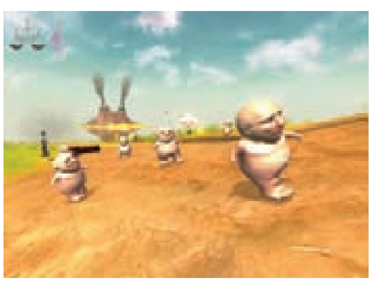
Когда-то «Принцесса в доспехах» должна была стать аддоном, а теперь к ней самой выходит дополнение!



В РАЗРАБОТКЕ

Эврика! (PC)

В новой игре Ice-Pick Lodge мы, управляя девочкой с механическим мозгом, заставляем гнобов генерировать плющ. Новый артхаус – теперь детский?



ХИТ?!

Gears of War 3

На E3 2010 мы пообщались с Клиффом Блежински и лично изучили демоверсию главного шутера осени-2010.



СПЕЦ

Nintendo 3DS

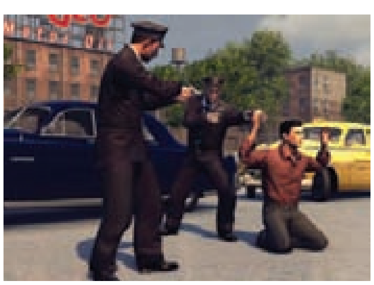
Наши впечатления о первой игровой консоли нового поколения, технические детали, информация об играх.



ХИТ?!

Mafia II

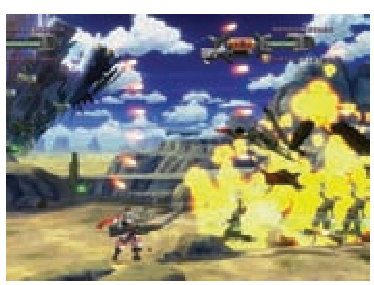
Совсем чуть-чуть осталось до релиза одного из самых важных долгостроев. Мы внимательно изучаем превью-версию. Вдруг это лучшая игра года?



ИНТЕРВЬЮ

Hard Corps: Uprising

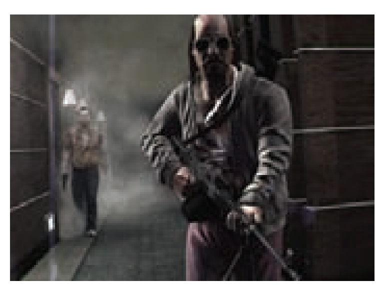
Мы задаем вопросы создателю самой веселой игры E3 2010. Ну и что, что скачиваемая? Зато продолжение той самой «Контры» девяностых!



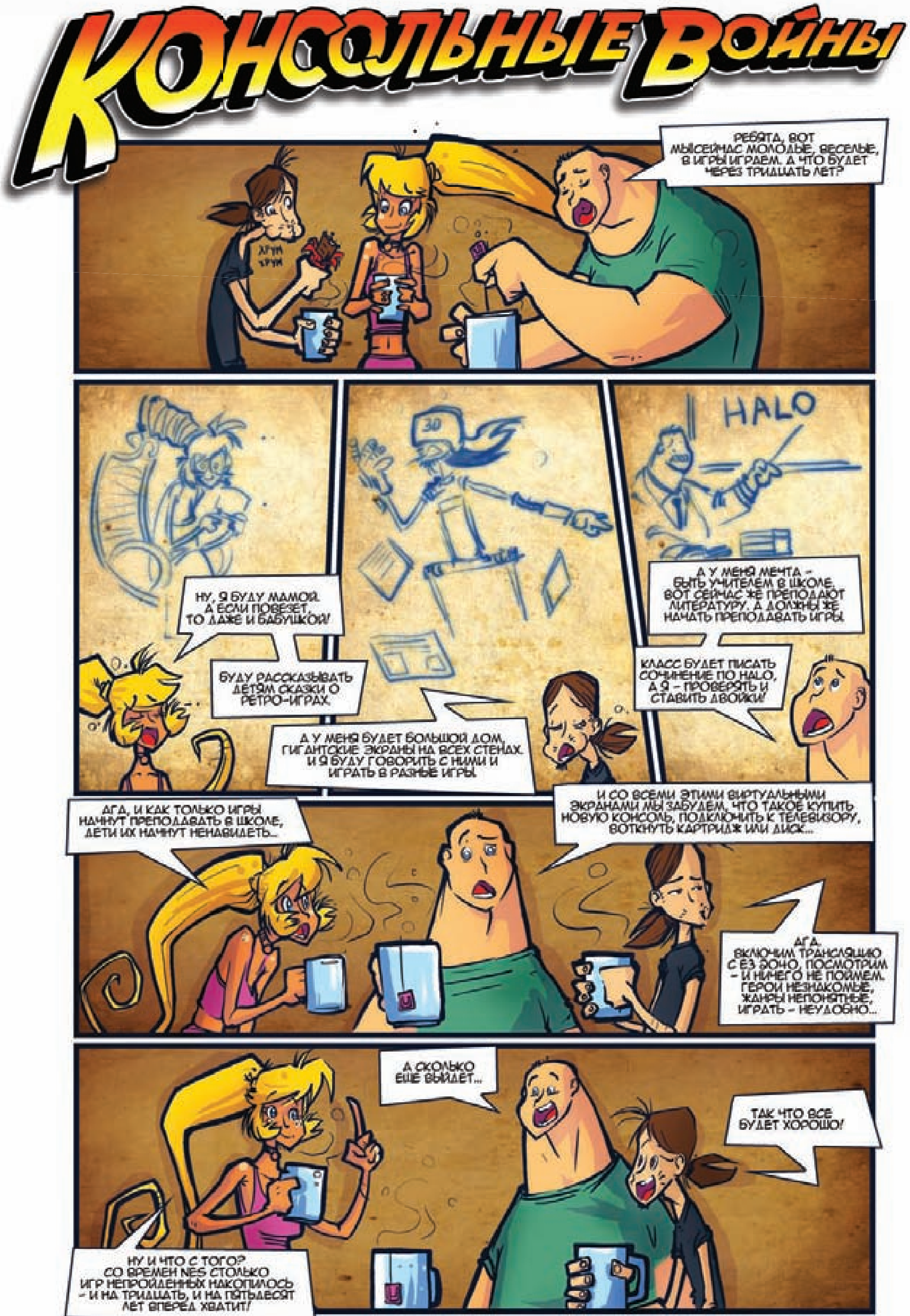
ИНТЕРВЬЮ

Kane & Lynch 2

В глубинах стенда Square Enix прятались разработчики, доставшиеся по наследству от Eidos. Мы допросили их с пристрастием.



ВЫПУСК 61 Сказки о будущем



Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак


HUNTER
HUNTER WINS!
ОХОТИМСЯ ЗА:
• ЛАЗЕРНЫЙ ДАТЧИК AVAGO (ЧАСТОТА ОБРАБОТКИ 12000 КАДРОВ В СЕКУНДУ).
• ПЕРЕКЛЮЧАЕМОЕ РАЗРЕШЕНИЕ: 90/360/810/1800/3600/5040 DPI.
• 4-Х ПОЗИЦИОННОЕ КОЛЕСО ПРОКРУТКИ В ВЕРТИКАЛЬНОМ И ГОРИЗОНТАЛЬНОМ НАПРАВЛЕНИЯХ.
• 9 ПРОГРАММИРУЕМЫХ КНОПОК.
• 7 ПЕРЕКЛЮЧАЕМЫХ ИГРОВЫХ РЕЖИМОВ ДЛЯ ЗАПУСКА СЦЕНАРИЕВ-СКРИПТОВ, СОЗДАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ.
• РЕГУЛИРОВАНИЕ ВЕСА МАНИПУЛЯТОРА С ПОМОЩЬЮ НАБОРА ГРУЗОВ.
• ЭРГОНОМИЧНАЯ ФОРМА ДЛЯ УДОБНОЙ РАБОТЫ.
• СЪЕМНЫЕ БОКОВЫЕ НАКЛАДКИ РАЗЛИЧНОГО ПРОФИЛЯ.
• КЕРАМИЧЕСКИЕ НОЖКИ ДЛЯ ЛЕГКОГО СКОЛЬЖЕНИЯ.
• ИГРОВАЯ УТИЛИТА В КОМПЛЕКТЕ ДЛЯ ЗАПИСИ МАКРОСОВ.
• ПОДКЛЮЧЕНИЕ ЧЕРЕЗ USB-ПОРТ.
OKLICK
HUNTER
РЕКЛАМА
WWW.OKLICK.RU


СТРАНА ИГР
LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT
SQUARE ENIX


ASSASSIN'S CREED
BROTHERHOOD
СТРАНА ИГР
UBISOFT